EDYCJA WIDEO
WSKAZÓWKI KROK PO KROKU

POZNAJ NAJLEPSZE DARMOWE EDYTORY WIDEO I TRIKI DO FILMOWANIA

Jak dobrze nagrać wideo? W jaki sposób je potem zmontować, by zrobić wrażenie na rodzinie i znajomych? W tym sześcioodcinkowym kursie edycji wideo dowiemy się wszystkiego, co niezbędne, by tworzyć własne filmy

W erze wszechobecnych smartfonów stworzenie krótkiego nagrania wideo jest dziecinnie proste. Wystarczy wycelować smartfon w interesujący nas obiekt, nagrać, ewentualnie dorzucić jakiś modny filtr w zainstalowanej przez producenta aplikacji i gotowe, wideo jest zapisane w pamięci telefonu.

Co jednak zrobić, gdy interesuje nas bardziej rozbudowany film, składający się z wielu nagrań? Nie zawsze inteligentna automatyka wbudowana w smartfon chce wykonać taki efekt, jaki chcemy uzyskać.

A jeśli mamy domową kamerę, smartfonowe porady na nic się nam nie zdadzą.

Jakich błędów unikać, jakie są najlepsze programy do montażu filmowego? Na te oraz wiele innych pytań postaram się odpowiedzieć w tym kompletnym kursie edycji wideo. rr

TEMATY ODCINKÓW KURSU

1 Filmujemy: ekspozycja w filmie oraz szybka nauka nagrywania
2 Tylko smartfon. Kompletny poradnik od A do Z mobilnego filmowca
3 Przegląd najlepszych i darmowych programów do montażu filmowego
4 Montaż. Podstawy edycji wideo i triki montażysty
5 Jak naprawić błędy na nagraniach
6 Efekty specjalne, czyli jak urozmaicić nasze filmy

Fot. Nys444, NiceElNino/iStockphoto.com

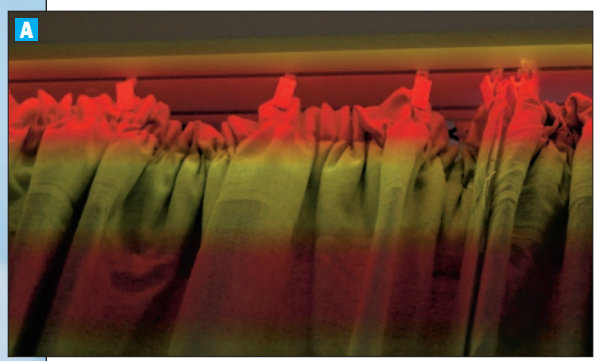
EKSPOZYCJA W FILMIE

Na początek – trochę teorii. Kiedy mówi się, że film jest poprawnie naświetlony A, to jest to wynik oddziaływania na siebie trzech czynników: migawki, przysłony oraz ISO. Ekspozycja to nic innego jak dobranie ilości światła (za pomocą właśnie wyżej wymienionych czynników), które pada na materiał światłoczuły (klisza, matryca smartfona czy kamery B). Smartfonowcy mogą przez poniższe zasady poczuć się trochę zagubieni, często bowiem producenci aparatów do granic możliwości upraszczają system kontroli do nagrywania wideo, nie umieszczając przycisków do zmiany migawki czy przysłony. Nie oznacza to, że aparat w smartfonie działa na innej zasadzie, dlatego warto i tak zrozumieć, co to jest i do czego jest potrzebna ekspozycja, by nagrać dobrze film.

MIGAWKA, CZYLI CZAS NAŚWIETLANIA

1 W fotografii korzystamy z różnych ustawień migawki. Jeśli chcemy na przykład w słoneczny dzień ustrzelić szybko poruszający się obiekt, to ustawiamy nawet 1/1000 sekundy. Inaczej jest z nagrywaniem wideo. Tutaj bowiem w większości przypadków najbardziej odpowiednim ustawieniem będzie czas 1/50 sekundy (na ekranach smartfonów czy kamer często jest widoczne jako liczba 50). To ustawienie jest zależne od klatkażu (patrz ramka na stronie 4) oraz częstotliwości prądu w Europie, które w naszych mieszkaniach wynosi 50 Hz.

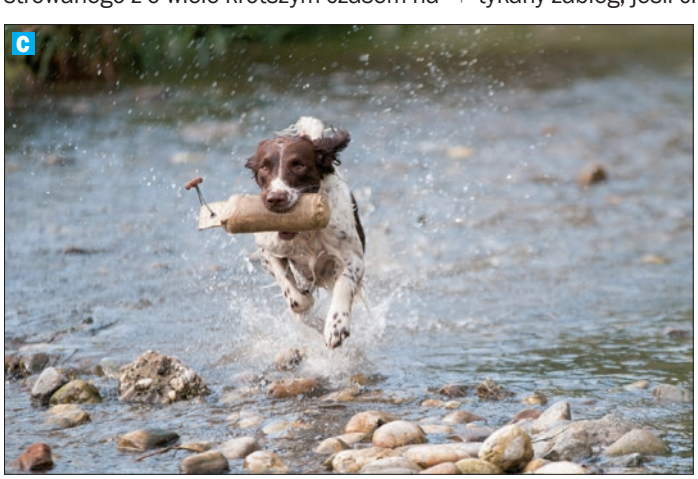
Tak wygląda stop-klatka z nagrania zarejestrowanego z o wiele krótszym czasem naświetlania A. Migające, poziome pasy przechodzące przez cały ekran nie są oznaką popsutej kamery, ale właśnie nieodpowiednio dobranej migawki w pomieszczeniu (na zewnątrz, gdy za źródło światła mamy słońce, to migających pasów nie uświadczymy pomimo wybrania krótkich czasów naświetlania).



2 Generalna zasada brzmi: **czas naświetlania powinien być równy dwukrotności nagrywanego klatkażu**. Powyższa zasada nie oznacza jednak, że w ramach zabawy nie możemy poeksperymentować z innymi ustawieniami czasu naświetlania.

I tak na przykład, nagrywając na zewnątrz, jeśli ustawimy czas równy bądź dłuższy niż 1/30 sekundy, uzyskamy efekt zamazanego, trochę baśniowego ujęcia B. To często spotykany zabieg, jeśli chcemy pokazać upływ czasu lub nadać atmosferę grozy w strasznym filmie.

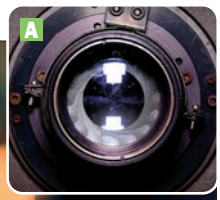
3 Z drugiej strony, jeśli chcemy nagrać obiekt poruszający się szybko i dynamicznie C, warto ustawić migawkę na krótszy czas, czyli na przykład 1/80 czy 1/100 sekundy. Nagrane wideo będzie wydawać się bardziej przejrzyste, a ruch na nim zarejestrowany będzie miał efekt lekkiego zamrożenia. W filmach wojennych używa się często krótszego czasu migawki, by lepiej oddać ruch czołgów czy wybuchających pocisków D.

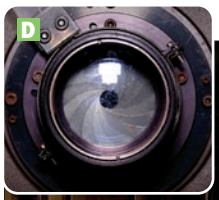


Wyrwij, użyj dziurkacza i zbieraj do segregatora

PRZYSŁONA, CZYLI ILOŚĆ ŚWIATŁA DOSTARCZANA NA MATERIAŁ ŚWIATŁOCZUŁY

1 Standardowo oznaczana jest literą **f**. Z jej ustawieniem wiążą się dwa efekty – jasność oraz bokeh, czyli rozmyte tło. Im mniejsza liczba przysłony (gdy przysłona jest otwarta A, dużo światła trafia na matrycę), tym łatwiej można rozmyć tło za głównym obiektem (f/4.0) B. O ile w fotografii można bezproblemowo uzyskać fascynujące efekty dzięki szeroko otwartej przysłonie, o tyle w nagrywaniu wideo może to przysporzyć kłopotów z ostrością, ponieważ głębia ostrości jest o wiele mniejsza niż przy domkniętej przysłonie.



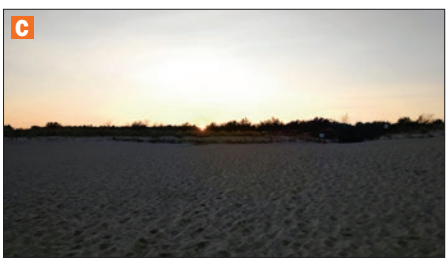


2 Gdy nagrywamy w mocno słoneczny dzień albo kiedy chcemy mieć cały kadr ostry, bez rozmazanego tła (rejestrując na przykład architekturę C), należy domknąć przysłonę D. Zauważmy, że na tym ujęciu (f/8.0) i pierwszy, i dalszy plan są całkowicie ostre.

ISO

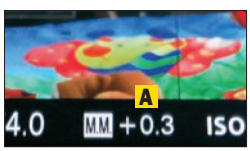
1 Jeśli za pomocą migawki i przysłony nie jesteśmy w stanie poradzić sobie ze zbyt jasnym lub ciemnym ujęciem, na pomoc przychodzi odpowiednie ustawienie czułości matrycy (dawniej filmu, kliszy), zwane po prostu parametrem ISO A. Zasada działania ISO jest bardzo prosta: im większą wartość ustawimy, tym więcej światła dociera do kamery i dzięki temu możemy właśnie na przykład rozjaśnić B zbyt ciemne ujęcie C.

2 Algorytmy umieszczone w naszych smartfonach czy kamerach coraz lepiej radzą sobie z zaszumieniem obrazu, ale należy pamiętać o jednej zasadzie rządzącej ISO: im wyższa jest jego wartość, tym następuje większa degradacja jakości nagrywanego obrazu. W ekstremalnych sytuacjach ujęcie jest pozbawione naturalnych barw, jest trochę nieostre, a w ciemnych obszarach występuje właśnie tak zwany szum D, czyli drastyczny spadek jakości. Należy także pamiętać, że oferowane w internecie programy do odszumiania takich ujęć są często drogie oraz nie radzą sobie z naprawą w 100 procentach. Starajmy się zatem nagrywać na jak najniższej czułości ISO. Sami też możemy sprawdzić ten próg, powyżej którego nasz sprzęt do nagrywania zaczyna szumieć.



KOMPENSACJA EKSPOZYCJI

1 Nasze sprzęty do nagrywania mają wbudowane narzędzie do pomiaru światła, które w teorii powinno prawidłowo odgadnąć, ile światła jest potrzebne, by dobrze naświetlić nagrywaną scenę, a co za tym idzie, zaproponować migawkę, przysłonę oraz ISO. Jak łatwo się domyślić, automat może się mylić, ponieważ jego założeniem jest uśrednianie jasności. W większości sytuacji zdaje egzamin, ale przy bardzo trudnych scenach, jak na przykład bardzo ciemny obiekt na jasnym tle, może to wymagać kompensacji ekspozycji. Na ekranie kamery znajdziemy tak zwaną drabinkę A,



dzięki której będziemy mogli ocenić poprawną jasność sceny. Dobrze oświetlony kadr powinien wskazywać środek skali drabinki, ale właśnie przy trudnych ujęciach powinniśmy albo go doświetlić, albo ściemnić. Jak już wiemy, wartość migawki powinna być niezmienna i wynosić 1/50 sekundy, zatem korektę ekspozycji zostaje nam wykonać za pomocą przysłony albo ISO.

2 Uwaga! Na lustrzankach i bezlusterkowcach, które są wyposażone w funkcję nagrywania wideo, możemy także za pomocą jednego przycisku lub pokrętła **B** zmienić stopień kompensacji ekspozycji, by szybko rozjaśnić lub ściemnić nagrywaną scenę. Podczas filmowania nie jest to najlepsze rozwiązanie, nie mamy bowiem pełnej kontroli nad ustawieniami aparatu, a może się właśnie zdarzyć, że zmieni się wartość migawki albo ISO będzie korygowane zbyt często, a to będzie powodowało nieprzyjemne dla oka skoki oświetlenia filmowanego ujęcia.

Klatkaż

Każdy film jest nagrany z pewną liczbą klatek na sekundę. Ustawienie to wskazuje, ile pojedynczych obrazów (klatek) znajduje się w jednej sekundzie filmu. Przyjęło się, że w internecie oraz w domowych zastosowaniach wyświetla się filmy w klatkażu 25 klatek na sekundę. Taki dobór klatkowania gwarantuje płynny i naturalny ruch.

SZYBKA NAUKA NAGRYWANIA

Podstawą udanego nagrania jest nie tylko opanowanie technicznych aspektów obsługi aparatu, ale także zrozumienie kilku prostych zasad.

ŚWIATŁO ZASTANE

Jest to najlepsze oświetlenie, które w sprzyjających warunkach (słoneczny, ale nie bezchmurny dzień) zaowocuje nam pięknym ujęciem **A**, w którym barwy są naturalne i dobrze zbalansowane, a kontrast będzie odpowiedni. Światło słoneczne może być też przyczyną pewnych problemów, ponieważ przy mocno zachmurzonym niebie kadr będzie się wydawać wyprany z kolorów **B**.

Nieco trudniej jest z nagrywaniem w pomieszczeniach, tam bowiem zazwyczaj dodatkowym źródłem oświetlenia jest sztuczne światło naszych lamp i żyrandoli, które mają różną temperaturę barwową. Połączenie światła zastanego wraz ze sztucznym może mylić automatykę kamer i smartfonów, co czasami

nienaturalnie barwi ujęcia **C**. W rzeczywistości ściana za kwiatami w wazonie jest szara, a nie lekko różowa. O takim ujęciu możemy powiedzieć, że ma źle dobrany balans bieli.

BALANS BIELI

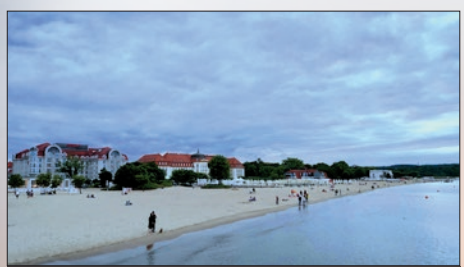
Postrzeganie białego światła przez ludzkie oko wydaje się czymś łatwym i bezproblemowym. Okazuje się, że sprzęt do nagrywania wcale już sobie tak dobrze nie radzi z automatycznym ustaleniem, jak poprawnie zbalansować kolor biały, a co za tym idzie, i resztę kolorów na ujęciu. Balans bieli możemy podzielić na ciepły (dominanta koloru pomarańczowego) i zimny (dominanta koloru niebieskiego).

Możemy zapanować nad balansem, korzystając ze wspomnianego już trybu automatycznego, ale są jeszcze dwa inne sposoby.
Pierwszy to skorzystanie z predefiniowanych ustawień, które odpowiadają najczęściej występującym sytuacjom, w których możemy nagrywać film **D**. W tym przykładzie ustawienie „żarówka" w scenie, gdzie dominowało światło zastane, jest błędne, ponieważ daje nienaturalny, niebieski zafarb.

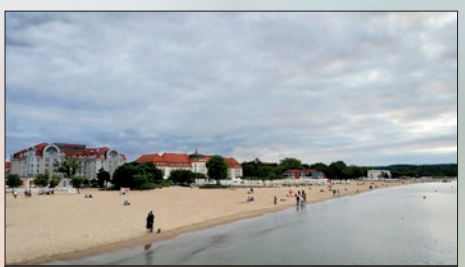
Drugi sposób, który jest najbardziej precyzyjny, to manualne ustawienie konkretnej wartości temperatury barwowej na ekranie naszego sprzętu do nagrywania. Temperatura barwowa jest powiązana z balansem bieli. Każde źródło światła ma swoją temperaturę barwową mierzoną w kelwinach i tak na przykład:

- świeca – 1000 K
- żarówka 3200 K
- neutralne światło słoneczne – około 5200 K
- pochmurny dzień – 8000 K

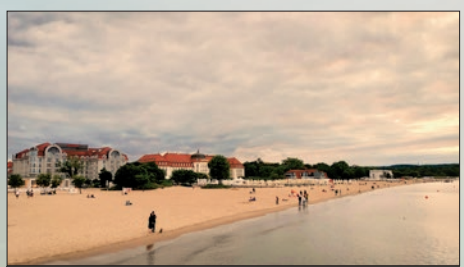
Jeśli wprowadzimy odpowiednią wartość temperatury barwowej w kelwinach do aparatu, to powinniśmy uzyskać poprawny balans



Balans bieli jest zdecydowanie przesunięty w stronę kolorów zimnych, całe ujęcie jest zafarbowane na niebiesko. Niepoprawny balans bieli



Poprawny balans bieli, dzień był pochmurny i takie jest to ujęcie, trochę przytłumione kolory, ale dalej kolor biały jest dobrze odwzorowany



Niepoprawny balans bieli. Ujęcie jest zdominowane przez pomarańczową barwę, a kolor budynków nie jest biały

Wyrwij, użyj dziurkacza i zbieraj do segregatora

bieli. Z drugiej strony, jeśli chcemy kreatywnie zafarbować nagrywane ujęcie, to możemy podać wyższą lub niższą wartość temperatury niż rzeczywista tylko po to, by oziębić lub ocieplić ujęcie. W języku filmowym, dominanta niebieskiego E kojarzy się ze smutkiem, melancholią, depresją, czymś negatywnym, natomiast barwa pomarańczowa F przywołuje miłe wspomnienia, pozytywne emocje, szczęście.

PANUJ NAD ŚWIATŁEM

ŚWIATŁO Z PRZODU

Kierujmy nasze kamery w stronę nagrywanego obiektu w taki sposób, aby mocne źródło światła padało na jego front. Innymi słowy, jeśli nagrywamy człowieka w pomieszczeniu – niech będzie ustawiony twarzą do okna, w przeciwnym wypadku otrzymamy taki efekt A. Postać ludzka zostanie wyciemniona, a okna będą dobrze widoczne.

OSTRE ŚWIATŁO

Ostre, mocne południowe słońce przy nagrywaniu ludzi na dworze nie jest naszym sojusznikiem. Uwypukla ono na twarzy ostre cienie, które są przyczyną worków pod oczami, a wszelkie niedoskonałości skóry są lepiej widoczne. Nie trzeba dodawać oczywiście, że w południe ludzie mocno mrużą oczy B.

ZŁOTA GODZINA

Chwilę po wschodzie słońca oraz krótko przed zachodem można uzyskać unikatowy charakter oświetlenia. Złoty odcień światła plus jego miękkość pozwolą nagrywanym obiektom dodać niepowtarzalności C. Rejestrując człowieka podczas złotej godziny, nie musimy się obawiać o ostre cienie oraz uwypuklenie niedoskonałości twarzy.

Porada: Podczas złotej godziny nie obawiajmy się nagrywać wprost pod słońce, to właśnie wtedy jest szansa, że promienie słoneczne wleją się nam do kadru.

KADROWANIE

Język filmowy w pracy kamery wyróżnia między innymi kilka wielkości kadru, czyli nagrywanego fragmentu rzeczywistości. Ich miara jest zdeterminowana stosunkiem do nagrywanej ludzkiej sylwetki i jej proporcji do otoczenia.

A Rozpoczynamy od najszerszego kadru, czyli **planu totalnego**, który służy do ukazania krajobrazu, ludzka postać jest prawie niezauważalna.

B Kolejny kadr to **plan ogólny**, gdzie człowiek jest dobrze widoczny, ale nadal to otoczenie jest najważniejsze.

C Umieszczenie pełnej sylwetki człowieka w taki sposób, aby wypełniała cały kadr, nazywamy **planem pełnym**. Ujęcie to skupia uwagę na człowieku, już nie na otoczeniu.

D Kadrując człowieka od kolan w górę, korzystamy z **planu amerykańskiego**, który jest bardzo dobry do scen dialogowych, kiedy filmujemy rozmowę.

E Ujęcie od pasa w górę to **kadr średni**, który charakteryzuje się wydobyciem mimiki oraz emocji człowieka.

F Plan bliski jest kadrowany od piersi w górę. Służy on do ukazania charakterystyki bohatera, człowiek jest w centrum kadru.

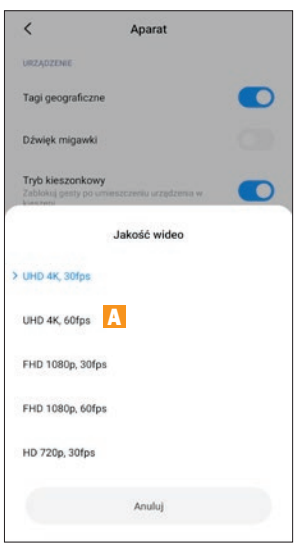
G Zbliżenie to specyficzny kadr, ponieważ uporczywe używanie tego rodzaju wielkości ujęcia jest męczące. Jest to bardzo dobry środek, by ukazać problem postaci, jej rozterki, przemyślenia.

H Detal oraz **Makro** **I** to dwa typowo filmowe kadry, które mają jeden cel: wskazać na coś, co w normalnym postrzeganiu byłoby niezauważalne. To może być jakiś przedmiot, napis, ludzkie oko, coś, co może sugerować pewne znaczenie w nagrywanej scenie.

ROZDZIELCZOŚĆ MA ZNACZENIE

Film, który zmontujemy z wcześniej nagranych ujęć, może mieć rozdzielczość Full HD, czyli 1920 x 1080 pikseli. Jest to wystarczająca rozdzielczość, która będzie dobra do wyświetlania na współczesnych telewizorach czy ekranach naszych komputerów i laptopów.

Inaczej ma się sprawa z rozdzielczością rejestrowanego ujęcia. Jeśli nagrywamy film smartfonem, warto korzystać z rozdzielczości natywnej, czyli najwyższej **A**, jaką oferuje producent. Przy 4K mamy duże pole do bezstratnego kadrowania ujęcia w programie do montażu. Należy także pamiętać, że smartfon bezproblemowo poradzi sobie z tak dużą ilością danych podczas nagrywania obrazu, my jedynie musimy pilnować, by było wystarczająco wiele miejsca w pamięci wewnętrznej smartfona lub dodać dedykowaną kartę pamięci, najczęściej jest to karta microSD **B**.



Nagrywanie ujęć w wyższej rozdzielczości niż montowany później z nich film jest pomocne także przy stabilizacji obrazu. Wbudowane systemy do stabilizacji filmu w programach do jego montażu automatycznie przycinają boki kadru, przez co następuje lekkie przybliżenie ujęcia. Wyższa rozdzielczość źródła niż montowanego filmu gwarantuje brak spadku jakości obrazu. W przeciwnym wypadku ostrość oraz jakość spada, samo ujęcie może być zamazane, a w ekstremalnych sytuacjach mogą być widoczne piksele.

Ujęcie nagrania w 1920 x 1080 pikselach. Jego mocne przybliżenie (kadrowanie w programie do edycji wideo) spowodowało, że roślinność przy brzegu straciła na ostrości, a detale samego ujęcia uległy znacznej degradacji

Więcej o ruchach i ustawieniach kamery – w następnym odcinku >

Wyrwij, użyj dziurkacza i zbieraj do segregatora

Fot. Zdjęcia autora i z serwisu pixabay.com

EDYCJA WIDEO

● Ruch kamery ● Tylko smartfon. Kompletny poradnik od A do Z mobilnego filmowca

CZĘŚĆ 2

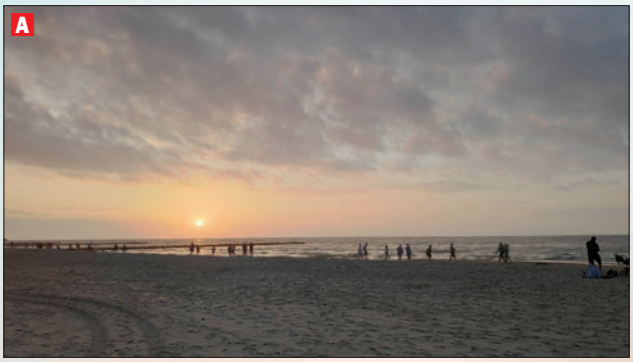
RUCH KAMERY

< Ciąg dalszy szybkiej nauki nagrywania filmów z poprzedniego odcinka

Kolejnym elementem w abecadle sztuki nagrywania filmu jest ruch kamery. Nagrywając film, mamy tę przewagę nad statycznym zdjęciem, że możemy zaplanować kierunek oraz prędkość poruszania kamery. Cały zestaw odmiennych technik ustawienia kamery służy do prowadzenia uwagi widza, a także nadaniu odpowiedniego odbioru sceny, na przykład ujęcie możemy zdynamizować albo zarejestrować je powoli i spokojnie.

STATYCZNE UJĘCIE

To podstawowe ustawienie kamery. Wydawać by się mogło, że statyczny kadr ma niewiele wspólnego z ruchem, lecz nie zapominajmy, że sama nagrywana scena zawiera w sobie jakiś ruch. To ustawienie jest dobre do ukazania czegoś w szerszym widoku A albo do pokazania czegoś majestatycznego, wtedy gdy są już zbędne dodatkowe upiększenia ze strony ruchu kamery.


A

PANORAMA

Panoramą nazywamy poziomy ruch kamery wokół własnej osi. Najłatwiej możemy ją wykonać, stawiając kamerę na statywie, ponieważ ruch panoramiczny z ręki może źle wyglądać, jeśli nie mamy wbudowanej stabilizacji i obraz będzie się trząsł. Zabieg ten służy przede wszystkim do zaprezentowania dość obszernej

C

sceny B, której nie da się pokazać na jednym, statycznym kadrze. Panorama może służyć także nadaniu szczególnego znaczenia osobie lub obiektowi. Wystarczy, by kamera podążała za tym obiektem i widz otrzyma jasną informację, że ten obiekt lub osoba jest najważniejsza w nagrywanej scenie.

RUCH PIONOWY

Jest to odmiana panoramy, która fachowo nazywa się **tilt**. Ruch kamery może być od dołu do góry albo od góry do dołu. Ruch ten służy do ukazania jakiegoś obiektu C albo do efektowanego wejścia w nowy plan.

NAJAZD

Jest to bardzo efektowny ruch kamery. Wymaga dobrej stabilizacji, ponieważ trzęsący najazd jest niechlujny i psuje odbiór ujęcia. Aby uzyskać taki ruch kamery, wystarczy zbliżyć się do nagrywanego obiektu lub postaci bez zmiany ogniskowej obiektywu. Dzięki temu zmniejszy się kadr na przykład z planu pełnego na plan bliski.

ODJAZD

Sytuacja odwrotna do najazdu. Kamera oddala się od nagrywanego obiektu D. Odjazd będzie dobrym wyborem, jeśli będziemy chcieli zakończyć film lub jakąś sekwencję w filmie.

UJĘCIE Z RĘKI

To także jest pewien ruch kamery. Nie chodzi tutaj o amatorskie próby utrzymania trzęsącej się kamery, ale o stylizowanie nagrywanego ujęcia na bardziej naturalne. Ujęcie z ręki jest bardzo dobre, kiedy chcemy „wejść" w daną scenę, tak aby jak najmniej zakłócać odbiór widzowi. Takie ujęcia często są wykorzystywane w filmach wojennnych, gdzie mamy wrażenie, że jesteśmy w środku pola bitwy.

D

B

Fot. Nys444, NicoElNino/iStockphoto.com

INNE FORMY MANIPULACJI OBRAZEM

W sztuce nagrywania wyróżnia się także kilka technik, które same w sobie nie są ruchem kamery, a jednak ich wykorzystanie daje określone efekty.

NATURALNE RAMY

Szukamy takiego ustawienia kadru, aby interesujący nas obiekt był w jego centrum, a po bokach czy z boku znajdowały się jakieś elementy otoczenia. Powoduje to, że uwaga widza skupia się na centralnym obiekcie A. Dodatkowo, jest to bardzo prosty sposób, by nadać ujęciu głębi. Bardzo ważne w tej technice jest to, aby środkowy obiekt oraz boczne ramy nie były w tej samej odległości od obiektywu.

A

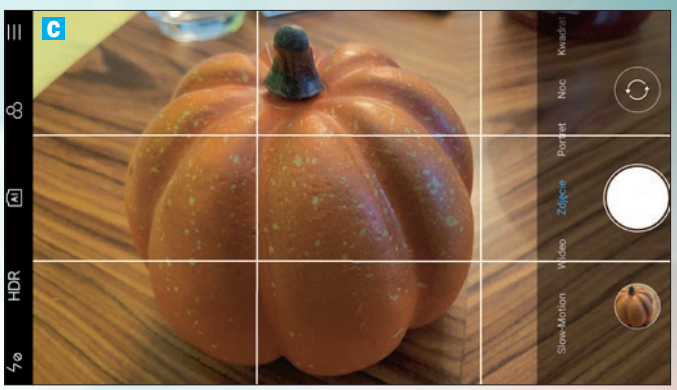
ZABAWA Z OSTROŚCIĄ

Inaczej przeostrzenie, to prosty sposób na przejście z jednego nagrywanego obiektu na drugi. By to wykonać, wystarczy, że umieścimy w pewnej odległości od siebie te obiekty, tak aby jeden był bardziej oddalony, a drugi bliżej kamery. Należy pamiętać, że to, co jest ostre, zawsze w języku filmowym oznacza coś ważnego. Dzięki przeostrzeniu możemy dowolnie manipulować, co w danym momencie jest dla widza najważniejsze B.

B

MOCNE PUNKTY

Kreatywnych twórców nie powinna ograniczać żadna zasada nagrywania. Najpierw jednak trzeba opanować te zasady i być świadomym podstawowych prawideł sztuki nagrywania. Jedną z takich właśnie podstawowych zasad w ustalaniu kompozycji w kadrze jest korzystanie z mocnych punktów. Mocne punkty znajdują się w miejscu styku pomocniczych linii, które możemy włączyć w praktycznie każdym sprzęcie do nagrywania C. Służą one do wskazania punktów kadru, w których powinniśmy umieszczać obiekt lub postać, na której nam najbardziej zależy.



C

Przypomnijmy sobie teraz te wszystkie filmiki i zdjęcia z imienin i innych uroczystości rodzinnych, gdzie wszystko jest kadrowane centralnie, i to poczucie niskiej jakości tych produkcji...

PRAWIDŁOWA PERSPEKTYWA

Naturalna, najbardziej neutralna wysokość kamery z punktu widzenia odbiorcy to taka, która zrównuje się mniej więcej z oczami filmowanej postaci D. Oczywiście przy nieożywionych obiektach po prostu celujemy w środek, jeśli chodzi o wysokość kamery.

Nie popełniajmy tego prostego błędu i nie nagrywajmy wszystkiego z jednej, dla nas najwygodniejszej perspektywy,

D

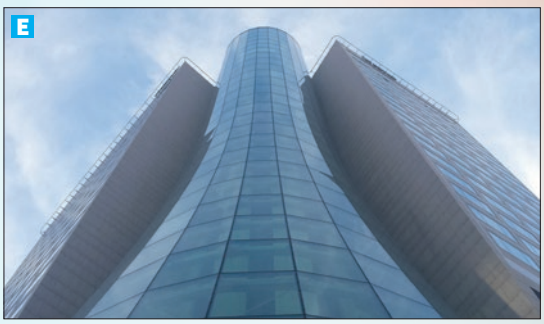
dostosowujmy wysokość kamery do nagrywanego obiektu.

ŻABIA PERSPEKTYWA

Jeśli chcemy ukazać nagrywaną osobę lub obiekt jako ważne, pełne powagi i wielkie, to ustawmy kamerę znacznie poniżej naturalnej perspektywy – kamera musi nagrywać z dołu. Jest to też łatwy zabieg, by ukazać architekturę jako monumentalną E.

PTASIA PERSPEKTYWA

Jest to odwrócenie żabiej perspektywy – nagrywamy coś znacznie wyżej od


E

F

prawidłowej perspektywy rejestrowanego obiektu czy postaci. Efekt ten pozwoli na ukazanie osoby lub obiektu jako mniejszych F niż w rzeczywistości, wyglądających na przytłoczonych przez otoczenie. To prosty sposób na zaprezentowanie przygnębionej, smutnej osoby w filmie.

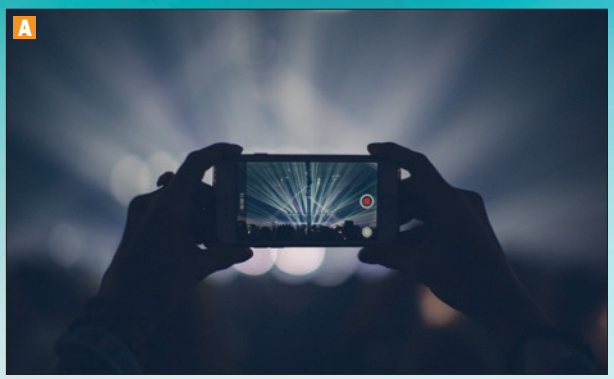
Uwaga! Nagrywanie wprost nad obiektem G nie jest ptasią perspektywą. Jest to sposób nagrywania od góry, rozpowszechniony zwłaszcza w mediach społecznościowych, by w atrakcyjny sposób pokazać na przykład jedzenie.

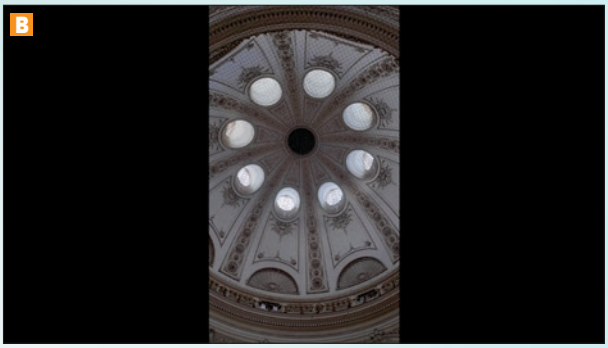
G

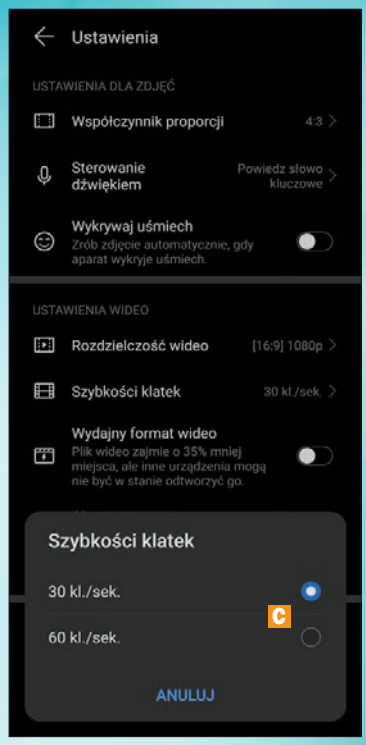
Wyrwij, użyj dziurkacza i zbieraj do segregatora

TYLKO SMARTFON
KOMPLETNY PORADNIK OD A DO Z MOBILNEGO FILMOWCA

Smartfon stał się tak powszechnym narzędziem w naszym codziennym życiu, że już nie potrafimy bez niego wyjść z domu. Nic nie stoi na przeszkodzie, by wykorzystać go także do bardziej świadomego tworzenia filmów. W tej części kursu nauczymy się podstaw nagrywania smartfonem, przyjrzymy się dodatkowym akcesoriom przydatnym do filmowania oraz poznamy kilka interesujących programów do mobilnego montażu wideo, nie tylko na Androida, ale i na iPhone'a.


A


B



ORIENTACJA POZIOMA

Jeszcze kilka lat temu zdecydowanie najlepszym trybem do nagrywania wideo na smartfonie byłaby orientacja pozioma A. W 2021 roku królują serwisy społecznościowe, nawet na YouTube (tak zwany YouTube Shorts) można publikować filmiki o orientacji pionowej. Wszystko po to, by jak najlepiej i najwygodniej można było oglądać wideo na ekranach smartfonów.

Dlatego odpowiedź na pytanie, jaka jest najlepsza orientacja nagrywania filmów na smartfonie, brzmi: to zależy od tego, gdzie zamierzamy opublikować nagranie.

Dla większości użytkowników, którzy nie myślą na przykład o TikToku, pozioma orientacja będzie najwłaściwsza z kilku powodów. Po pierwsze, takie nagranie najpewniej będzie oglądane na ekranach monitorów i telewizorów, a one mają właśnie orientację poziomą. W innym wypadku będzie widać czarne, boczne paski B. Po drugie, nagrywając w orientacji pionowej, narażamy się na niemożność rejestracji ciekawych elementów scenerii po bokach kadru.

Pamiętajmy, że przez ponad sto lat jesteśmy nauczeni poziomego rozumienia kina i jeśli nie planujemy kariery w internecie, o wiele bezpieczniejszym trybem będzie nagrywanie w orientacji poziomej.

WYSOKA ROZDZIELCZOŚĆ ORAZ KLATKAŻ FILMU

Temat rozdzielczości został dokładnie opisany w poprzednim odcinku kursu. Powtórzmy tu najważniejszą zasadę: należy starać się nagrywać z jak największą rozdzielczością, jaką oferuje smartfon, pozwoli to bowiem na rejestrację bardzo dobrej jakości materiału oraz na większą elastyczność podczas późniejszej edycji nagranego wideo. Im większa rozdzielczość surówki wideo, tym większa możliwość bezstratnego kadrowania.

Zupełnie inaczej ma się sprawa z klatkażem, który możemy wybrać w naszych smartfonach. W tym wypadku zasada „im więcej, tym lepiej" nie ma zastosowania. Starajmy się trzymać jak najbliżej najbardziej rozpowszechnionej wartości 25 klatek na sekundę, ponieważ, jak to było sygnalizowane w poprzednim odcinku kursu, taka lub zbliżona wartość (na przykład 30 kl./sek. C) gwarantuje płynny i naturalny ruch w nagrywanej scenie. W jakim zastosowaniu zatem sprawdzi się wyższy klatkaż? Jeśli będziemy chcieli w programie do edycji wideo spowolnić ujęcie, to nagrania z wyższym klatkażem, jak na przykład 60 klatek na sekundę, będą lepiej wyglądały, to znaczy ich spowolnienie będzie płynniejsze, a mniej szarpane. Jeśli jednak nie planujemy później zwalniać w montażu każdej sceny, to wystarczy, że zostawimy domyślną wartość, czyli 25 lub 30 klatek na sekundę.

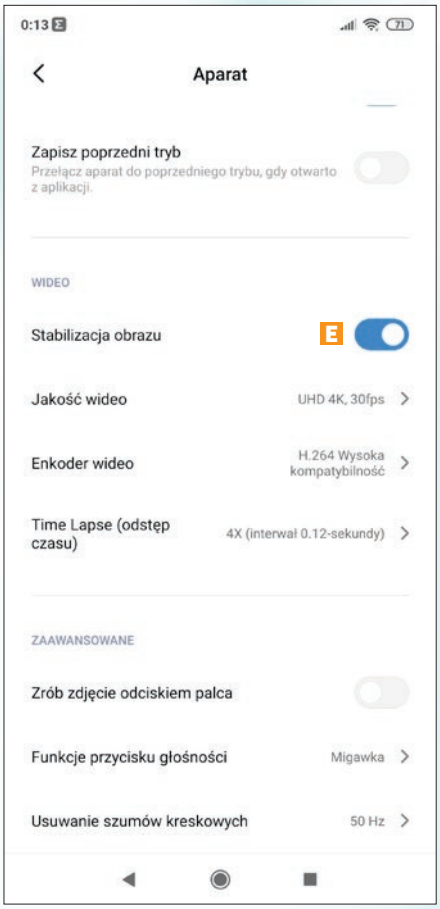
ZOOM OPTYCZNY A CYFROWY

Różnica między zoomem optycznym a cyfrowym dotyczy jakości uzyskanego zbliżenia. Kiedy używamy zoomu optycznego, na przy-

kład 3x, to znaczy, że możemy bezstratnie przybliżyć kadr trzykrotnie (bezstratnie dla jakości obrazu). W marketingowej nomenklaturze czasami się słyszy o jakiejś olbrzymiej liczbie zoomu w danym smartfonie. Zazwyczaj znaczy to właśnie posiłkowanie się zoomem cyfrowym, który za pomocą algorytmów tak przetwarza obraz, by jak najwierniej oddać szczegóły powiększonego ujęcia. Niestety, rzadko kiedy zoom cyfrowy D jest w stanie dorównać przybliżeniu optycznemu.

STABILIZACJA OBRAZU

Ze stabilizacją w smartfonie sprawa jest prosta. Jeśli mamy tę opcję w telefonie, niezwłocznie ją włączmy E. Jeżeli zastanawiamy się nad zakupem nowego smartfona i nagrywanie wideo będzie jedną z czynności, jakie chcemy wykonywać za jego pomocą, to zdecydowanie wybierzmy sprzęt ze stabilizacją nagrywanego wideo. Trzęsące się nagranie F skutecznie zabije odbiór nawet najpiękniejszych nagranych widoków.



USTAWIANIE OSTROŚCI

W profesjonalnej kamerze ostrość ustawiamy, obracając w lewo lub prawo pierścień na obiektywie. Jest to bardzo intuicyjne i precyzyjne. W smartfonach zaś ustawienie ostrości wydaje się jeszcze prostsze.

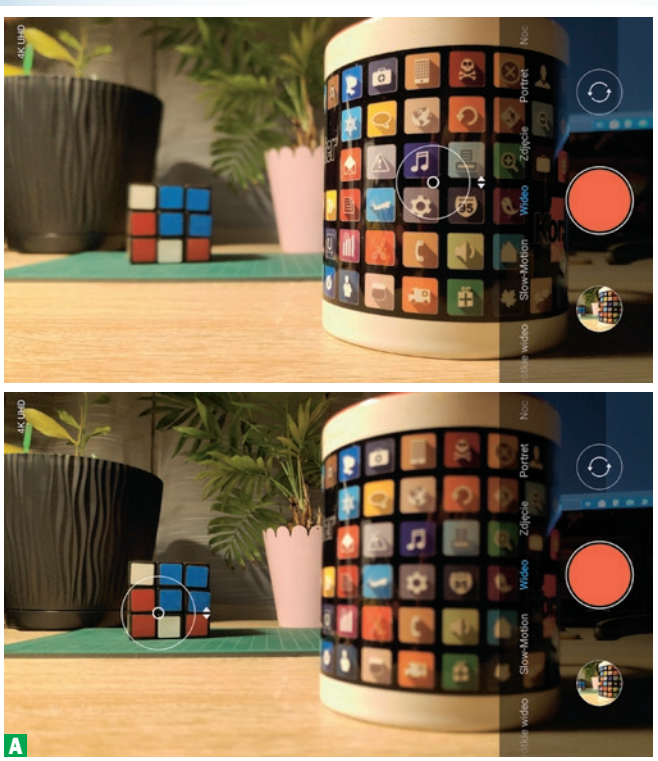
Domyślnie ostrość automatycznie ustawiana jest na centrum kadru, więc rzadko kiedy zdarzy się nam nagrać coś nieostrego na środku ujęcia. Jeśli jednak chcemy, by ostrość była ustawiona na obiekt z boku kadru, wystarczy, że dotkniemy tego miejsca na ekranie, by ostrość została odpowiednio dostosowana A.

BLOKADA OSTROŚCI

Oczywiście w przypadku nagrywania filmu smartfonem takie ustawienie ostrości nie załatwia całkowicie sprawy. Rejestrowane przez nas obiekty często zmieniają położenie, dlatego raz ustawiona ostrość za chwilę jest nieprzydatna, a smartfon w następstwie błędnie próbuje ostrzyć na inne obiekty, które pojawiają się w centrum kadru. Aby temu zapobiec, wystarczy dłuższą chwilę przytrzymać palcem na ekranie miejsce, w którym chcemy, aby ostrość została zablokowana B. Odtąd smartfon będzie pilnował, by ostrość była utrzymana tylko na tym wskazanym miejscu pomimo naszych ruchów smartfonem.

OSTROŚĆ MANUALNA

Czasami w oprogramowaniu udostępnionym przez producentów smartfonów znajdują się zaawansowane opcje wideo, jak na przykład ostrość manualna. W takim trybie smartfon nie będzie automatycznie ostrzył, cała manipulacja ostrością zostaje przekazana użytkownikowi. Jest to dość trudne w przypadku tak małego urządzenia, ponieważ ciągłe dotykanie ekranu dla zmiany ostrości często powoduje niepotrzebne drgania. Jednak jeśli już mamy taką opcję, może się przydać, kiedy automatyka smartfona całkowicie zawiedzie, na przykład gdy uporczywie ostrzy na metalową siatkę, a my chcemy akurat nagrać coś daleko za nią.

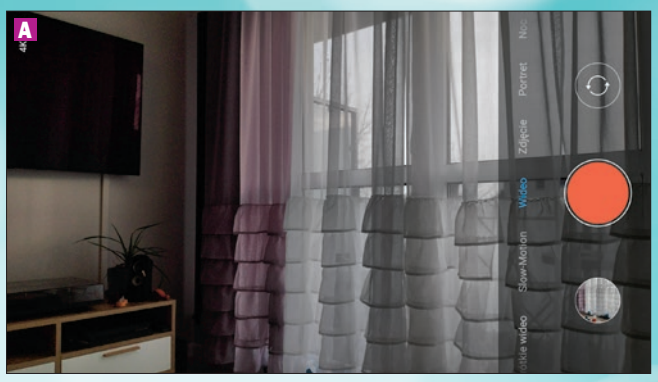


Wyrwij, użyj dziurkacza i zbieraj do segregatora

EKSPOZYCJA W SMARTFONIE

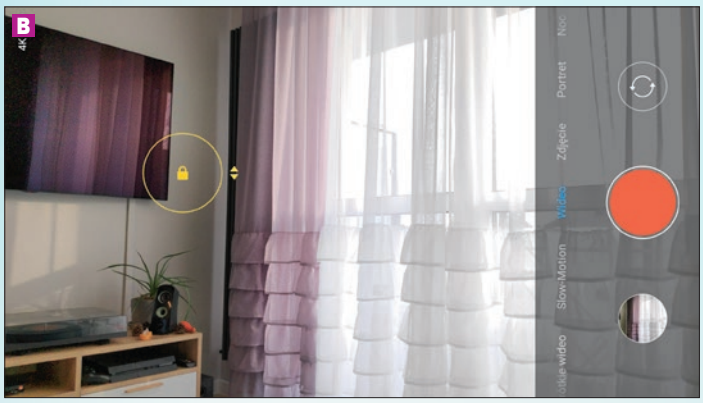
Teoretyczne podstawy działania ekspozycji zostały przedstawione w pierwszym odcinku tego kursu wideo. Jak wiele innych funkcjonalności w smartfonie, tak samo ustawienie ekspozycji jest bardzo proste, ale nie do końca wygodne.

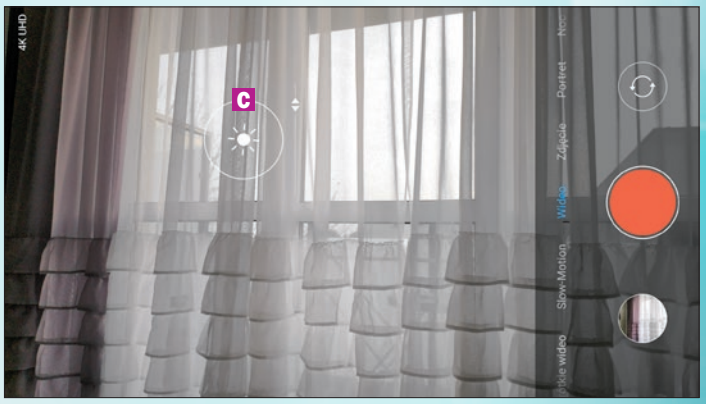
Domyślnie w większości smartfonów nie można panować nad pełnymi nastawami ekspozycji i trzeba zaufać automatyce. Smartfon zawsze będzie się starał ustawić uśrednioną jasność dla całego kadru. Czasami jednak, na przykład przy nagrywaniu pod światło, smartfon zaproponuje zbyt ciemne ujęcie **A**. Wystarczy wtedy dotknąć ciemniejszego fragmentu takiego ujęcia na ekranie i sprzęt powinien tak dostosować jasność, by już wszystko było ustawione prawidłowo **B**. Należy tylko pamiętać, że w tym samym momencie przestawiamy też ostrość, dlatego nie zawsze to rozwiązanie przyniesie więcej pożytku niż szkody.



Blokadę ekspozycji wykonujemy identycznie jak blokadę ostrości, wystarczy przytrzymać ekran dłuższą chwilę i jasność nagrywanej sceny nie powinna się zmienić.

Inną opcją poprawy ekspozycji jest funkcja korekty ekspozycji. Możemy ją zazwyczaj wywołać, dotykając strzałek czy przesuwając suwak w górę (słońce) **C**, by rozjaśnić ujęcie, a w dół (księżyc), by przyciemnić kadr. Oczywiście w innym smartfonie ikony służące do ustawienia korekty ekspozycji mogą się różnić od tych z przykładu użytego w kursie, ale zazwyczaj jest to bardzo intuicyjne i nie nastręcza większych kłopotów.





JAK NAGRYWAĆ WIDEO SMARTFONEM

NIE NAGRYWAJ WSZYSTKIEGO NA JEDNYM UJĘCIU

Bardzo prosta, a zarazem mądra rada. Nagrywanie smartfonem wszystkiego na jednym ujęciu jest bardzo kuszące. Później można powycinać złe fragmenty w programie do montażu wideo, a dzięki ciągle włączonemu nagrywaniu mamy pewność, że nic nie umknie naszej kamerze. To błędne myślenie.

Po pierwsze, długie ujęcie jest ryzykowne – gdy telefon niepodziewanie się wyłączy podczas filmowania, tracimy całe nagranie. A długie filmowanie może drenować baterię telefonu lub spowodować zator w pamięci, zwiększając prawdopodobieństwo takiej pechowej sytuacji.

Po drugie, długie ujęcie ze smartfona, powiedzmy – 15-minutowe, nie jest wygodne w obróbce. Nie jest to lekki plik dla średniej klasy komputera, a chociaż wiele nowych komputerów czy smartfonów z wyższej półki z łatwością sobie poradzi z większymi plikami wideo, to i tak o wiele łatwiej jest budować film z wielu ujęć o różnych kadrach i scenach, niż przeszukiwać jedno długie ujęcie i wycinać z niego najlepsze fragmenty.

Dlatego lepiej jest nagrywać w taki sposób, aby powstało kilka ujęć. Można nagrać coś na szerokim, pełnym planie, a potem wystarczy podejść trochę bliżej do nagrywanej sceny i nagrać tę samą scenę na na przykład planie bliskim **A**.

SLOW MOTION

To specjalny tryb nagrywania filmu zarezerwowany dla scen, w których szczegóły nie są dostrzegalne na pierwszy rzut oka, na przykład płomień świecy, rozbryzgująca się kałuża czy szybko spadający cukier na blat kuchenny. Kamera nagrywa wtedy w bardzo szybkim klatkażu, bo od 120 aż do 960 klatek na sekundę (w niektórych modelach). Dzięki temu finalny obraz będzie spowolniony i będziemy mogli

B

zobaczyć zdarzenia w zupełnie innym wymiarze. W tych przykładach widać ruch wody, jej odbicia od różnych powierzchni B.

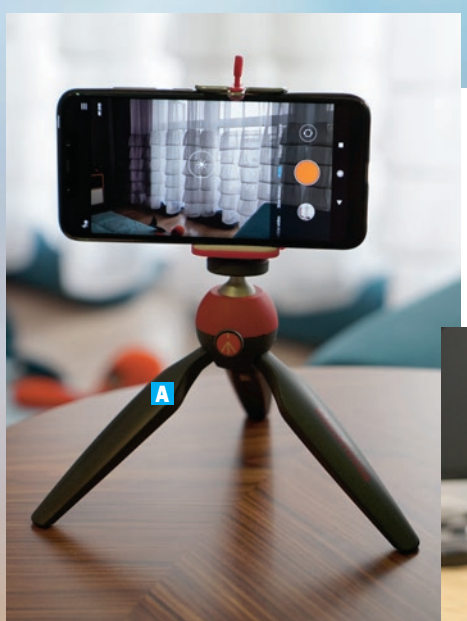
FILM POKLATKOWY

Można powiedzieć, że jest to odwrotność slow motion – jeśli chcemy zarejestrować jakieś naprawdę długie wydarzenie (jak ruch słońca po niebie czy obracanie się liści do światła), a nie chcemy go nagrywać ciągiem na przykład osiem godzin, to warto sięgnąć po opcję filmu poklatkowego, jeśli oczywiście taka opcja znajduje się w smartfonie. Smartfon najlepiej wtedy ustawić stabilnie w jednym miejscu lub na statywie dla telefonów, nie powinniśmy bowiem poruszać sprzętem w trakcie pracy w trybie poklatkowym. Kamera smartfona w równych odstępach czasu (wybór interwału czasowego możemy wybrać) będzie wykonywać jedno zdjęcie. Kiedy zdecydujemy się zakończyć ten proces, oprogramowanie telefonu powinno samo złożyć efektowny film poklatkowy C.

C

DODATKOWY SPRZĘT

Smartfon podczas filmowania zazwyczaj obsługujemy po prostu rękami, ale to nie znaczy, że nie ma na rynku dodatkowego oprzyrządowania, które poprawi komfort naszej pracy jako mobilnego operatora filmowego.


A

Do statycznych ujęć w domu wystarczy stos książek, na których ustawimy smartfon. Bardziej profesjonalne podejście to zakup małego statywu do telefonu A z niezależnie regulowanymi nóżkami lub prostsza i przede wszystkim tańsza wersja, czyli statyw z elastycznymi nóżkami B.

B

C

Do pokazanych obok statywów smartfon został zamocowany za pomocą specjalnej złączki C, która jest wyposażona w uniwersalny gwint ¼ cala D.

D

Wyrwij, użyj dziurkacza i zbieraj do segregatora

Taka złączka, do której przypinamy telefon, może służyć nie tylko do statywów, ale możemy użyć jej także do rozkładanego teleskopowo kija, zwanego potocznie selfie stickiem.

Bardziej profesjonalny, ale co za tym idzie także droższy sprzęt, to tak zwany gimbal, czyli elektryczny stabilizator do smartfona. Niewiele waży, jest poręczny, dobrze wyważony, a stabilizacja uzyskana dzięki niemu jest nieporównywalnie lepsza od tej wbudowanej w smartfon.

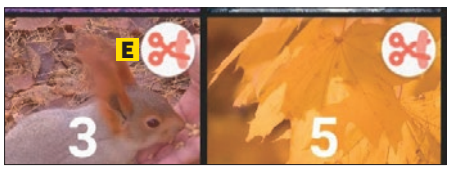
APLIKACJE MOBILNE DO EDYCJI WIDEO

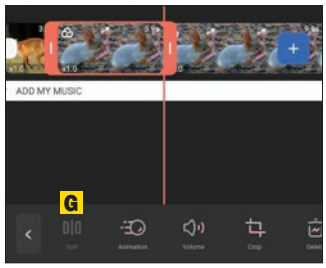
FILMORAGO

Mobilna aplikacja (na urządzenia z Androidem i iPhone'y) do edycji wideo, która przeszła niezwykłą metamorfozę w stosunku do swoich pierwszych wersji. Zmiany sprawiły, że z prostej aplikacji FilmoraGo przekształciła się w bardzo dobry kombajn do mobilnego montażu wideo. Niestety, w bezpłatnej wersji ma pewne wady (dotyczą opcji eksportu – patrz dalej).

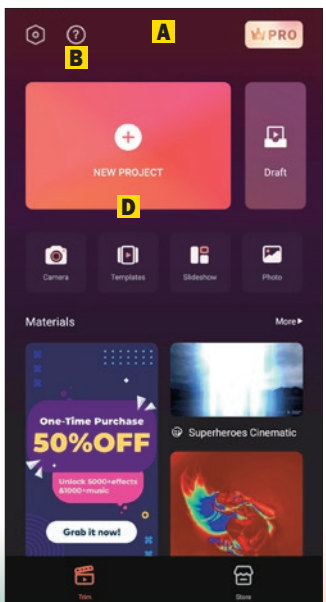
1 Na pierwszy rzut oka obsługa może wydawać się przytłaczająca **A**, ale po chwili spędzonej w aplikacji odnalezienie potrzebnej opcji nie będzie stanowiło większego problemu. Zwłaszcza że pod ikoną znaku zapytania **B** (lewy górny róg strony głównej) kryje się pełny poradnik **C** dotyczący montażu stworzony przez autorów apki.

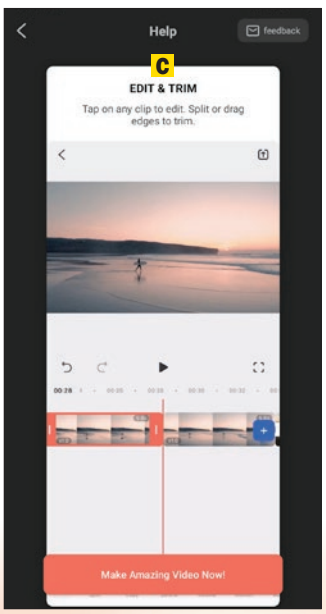
2 Aby rozpocząć tworzenie własnego filmu, dotykamy kafelka **NEW PROJECT** **D**. Przechodzimy do okna wyboru plików. I tutaj już czeka pierwsze ułatwienie, ponieważ jeszcze przed załadowaniem plików na sekwencję montażową możemy wstępnie przyciąć wybrany klip wideo. W tym celu wystarczy dotknąć nożyczek, które pojawią się na wybranym ujęciu wideo **E**. Po wybraniu wszystkich potrzebnych nam plików wideo i zdjęć naciskamy **NEXT**.

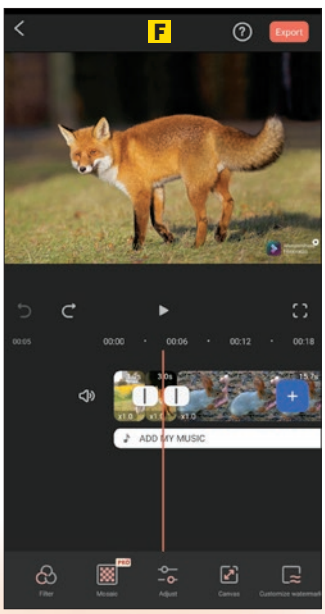




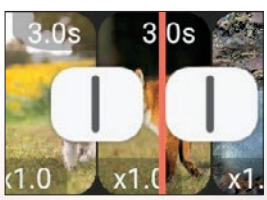
3 Praca w orientacji pionowej jest główną zmianą w stosunku do starszych wersji tego programu, gdzie praca w poziomie była podstawą, ale nie oznacza to gorszej przejrzystości i funkcjonalności. Wszystko wydaje się czytelnie rozmieszczone **F**, a przesuwanie osi czasu palcem jest bardzo intuicyjnym pomysłem. Standardowo, przyciskiem Play umieszczonym centralnie pod widokiem aktualnego kadru możemy włączyć odtwarzanie, a ikoną **Split** **G** przycinamy wybrany klip wideo.

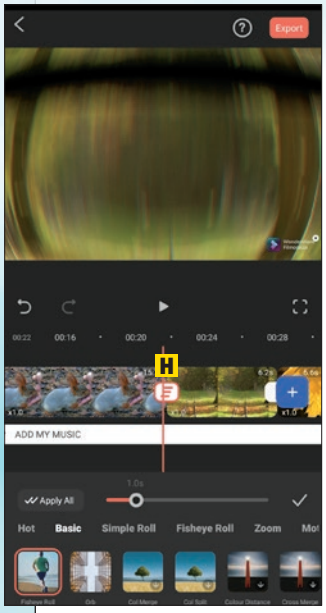




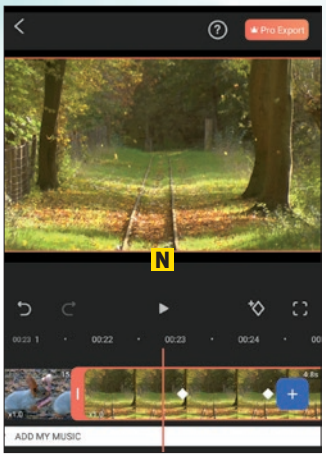


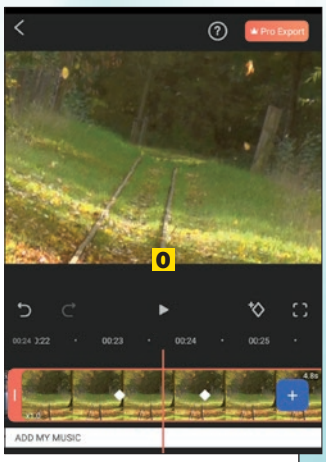
4 Jeśli nie chcemy poprzestać na prostym, ostrym przejściu z jednego ujęcia na drugie, to FilmoraGo staje na wysokości zadania. Wystarczy dotknąć pionowej kreski pomiędzy ujęciami, a wyświetli się na dole ekranu pole z wyborem kilkudziesięciu ciekawych i bardzo



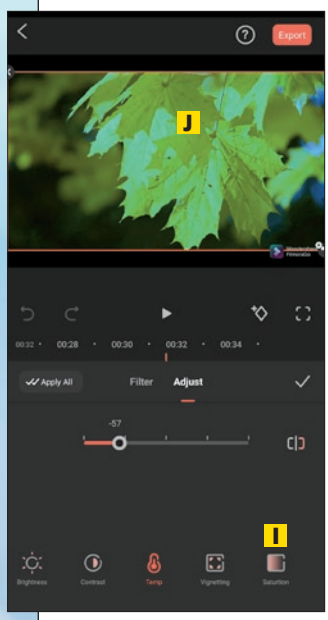


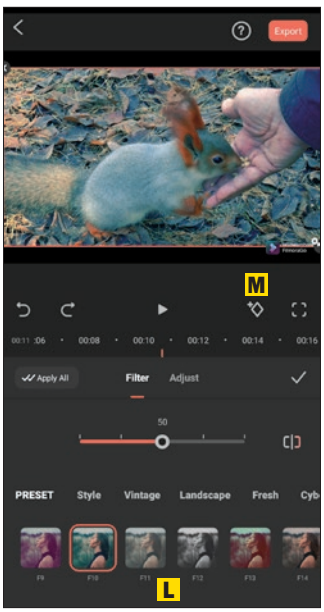
oryginalnych przejść. Wybór wybranego przejścia potwierdzamy, naciskając przycisk z „ptaszkiem". Na dowód, że nowe przejście jest zaaplikowane, wcześniejsza pionowa kreska zamienia się w trzy kreski poziome **H**. Wśród przejść każdy znajdzie coś ciekawego dla siebie.





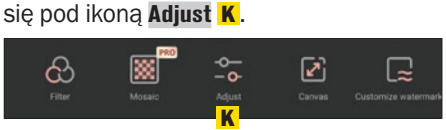
czać w ramach jednego klipu ramy dla różnych opcji i ustawień. Przykładowo, jeśli chcemy powiększyć dany klip, ale tylko do pewnego momentu, użycie klatek kluczowych staje się niezbędne. W tym celu dotykamy rombu z małym plusem koło jego lewej strony **M**, przesuwamy się do przodu na osi czasu i dotykamy drugi raz rombu. W ten sposób tworzymy początkową i końcową klatkę kluczową, w ramach tych klatek nałożymy efekt powiększenia ujęcia. Powiększenie realizujemy za pomocą intuicyjnego szczypnięcia klipu – w tym momencie nagranie powinno się zbliżyć. Zwróćmy uwagę, że przed pierwszą klatką kluczową **N** krajobraz nie jest powiększony, ale już pomiędzy klatkami przybliża się i obraca w prawo **O**.





Wydawać by się mogło, że taka funkcjonalność zarezerwowana jest tylko dla droższych i profesjonalnych programów do edycji wideo, ale w tym przypadku FilmoraGo pozytywnie zaskakuje.

5 Nawet tylko podstawowa korekcja barwna może uratować pracę niezbyt wprawnego amatora kamery. Ta aplikacja mobilna oczywiście ma w swoich trybach kilka bardzo ważnych ustawień, jak: zmiana jasności, kontrast, zmiana temperatury barwowej czy dodanie efektownej winiety albo zmiana saturacji ujęcia **I**. W przykładowym ujęciu pierwotnie żółty liść został zmieniony w zielony **J** za pomocą manipulacji temperaturą barwową. Wszystkie te ustawienia znajdują się pod ikoną **Adjust** **K**.



6 Tak jak w aplikacjach społecznościowych, tak i tutaj możemy użyć szybkich filtrów, które automatycznie koloryzują ujęcie. W tym celu dotykamy jak w poprzednim punkcie **Adjust**, ale tym razem przechodzimy do zakładki **Filter**. Na dole ekranu mamy do dyspozycji wiele ciekawych filtrów **L**.

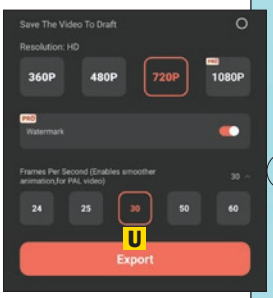
7 Szalenie przydatnym narzędziem są klatki kluczowe, które pozwalają wyznaczyć w ramach jednego klipu ramy dla różnych opcji i ustawień. Przykładowo, jeśli chcemy powiększyć dany klip, ale tylko do pewnego momentu, użycie klatek kluczowych staje się niezbędne. W tym celu dotykamy rombu z małym plusem koło jego lewej strony **M**, przesuwamy się do przodu na osi czasu i dotykamy drugi raz rombu. W ten sposób tworzymy początkową i końcową klatkę kluczową, w ramach tych klatek nałożymy efekt powiększenia ujęcia. Powiększenie realizujemy za pomocą intuicyjnego szczypnięcia klipu – w tym momencie nagranie powinno się zbliżyć. Zwróćmy uwagę, że przed pierwszą klatką kluczową **N** krajobraz nie jest powiększony, ale już pomiędzy klatkami przybliża się i obraca w prawo **O**.

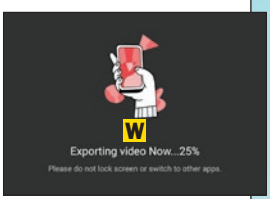
Wydawać by się mogło, że taka funkcjonalność zarezerwowana jest tylko dla droższych i profesjonalnych programów do edycji wideo, ale w tym przypadku FilmoraGo pozytywnie zaskakuje.

8 Wśród licznych opcji aplikacji na uwagę zasługuje także tryb **Templates**, w którym w zautomatyzowany sposób możemy stworzyć niepowtarzalny klip wideo do serwisów społecznościowych. Na głównym ekranie FilmoraGo dotykamy wyżej wymienionej nazwy i przechodzimy do okna wyboru szablonu **P**, z którego program wykreuje nasz film. Po naciśnięciu na wybrany szablon naciskamy przycisk **Use** **Q**. Pojawi się kolejne okno, w którym musimy wybrać, w zależności od szablonu, kilka naszych klipów. Naciskamy **Next**. Po chwili zobaczymy ukończony film **R** na podstawie wybranego szablonu z wbudowanymi w niego wskazanymi przez nas klipami.

Ważne: Templates to funkcjonalność stworzona stricte na potrzeby serwisów społecznościowych – nie daje możliwości wyboru poziomej orientacji wyświetlania wideo.

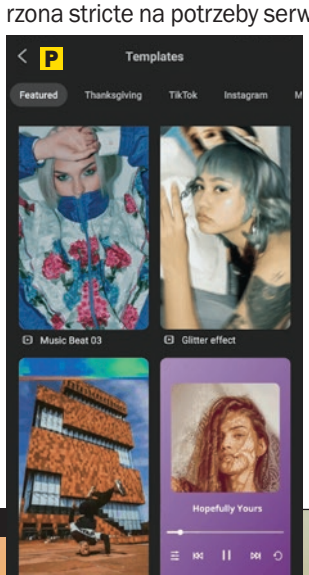
9 Jeśli jesteśmy zadowoleni z efektów zmontowanego przez nas filmu lub działania automatycznych szablonów, przechodzimy do przycisku **Export** **S**, który przenosi nas do opcji zapisu końcowego, wygenerowanego filmu **T**. Naciskamy jeszcze raz **Export** **U**, rozpoczynając tworzenie gotowego filmu **W**.

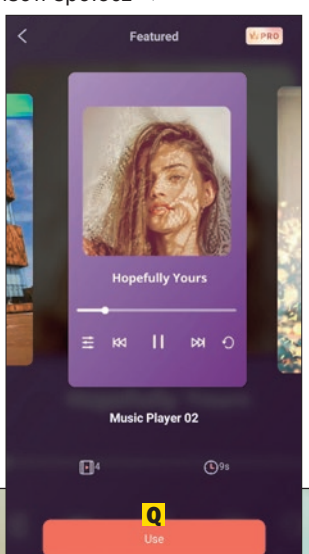


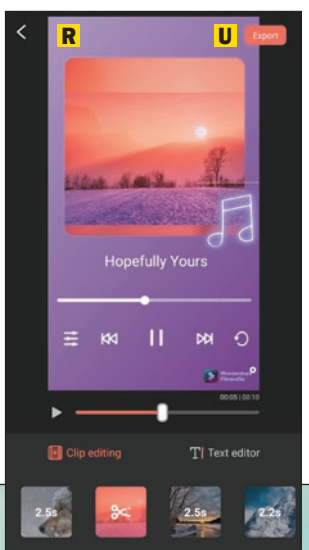


Uwaga!

Niestety, trzeba to jasno zaznaczyć, że w darmowej wersji programu FilmoraGo w prawym, dolnym rogu widoczny jest znak wodny z nazwą aplikacji, który można skasować za opłatą. Druga kwestia dotyczy maksymalnej rozdzielczości końcowego filmu, na jaką możemy sobie pozwolić w bezpłatnej wersji. Jest to rozdzielczość 720p, inaczej nazywana HD. Nie jest to rozdzielczość Full HD, czyli 1080p, która jest dostępna w płatnej wersji.
Jednak pomimo znacznych ograniczeń w eksporcie końcowego filmu aplikacja ma wiele narzędzi i wbudowanych filtrów oraz zasługuje na uwagę z powodu płynności działania i intuicyjnego menu.







Więcej o aplikacjach mobilnych – w następnym odcinku >

Wyrwij, użyj dziurkacza i zbieraj do segregatora

APLIKACJE MOBILNE DO EDYCJI WIDEO

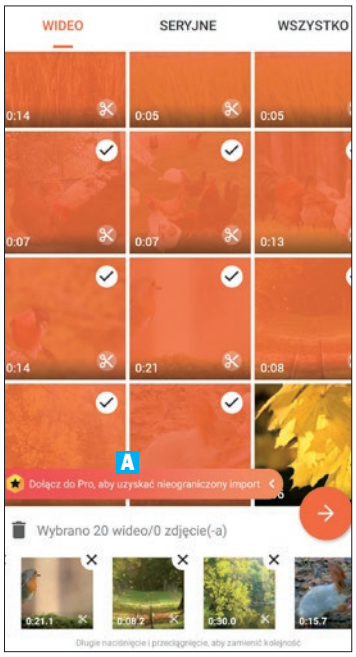
< Ciąg dalszy aplikacji mobilnych do edycji wideo z poprzedniego odcinka

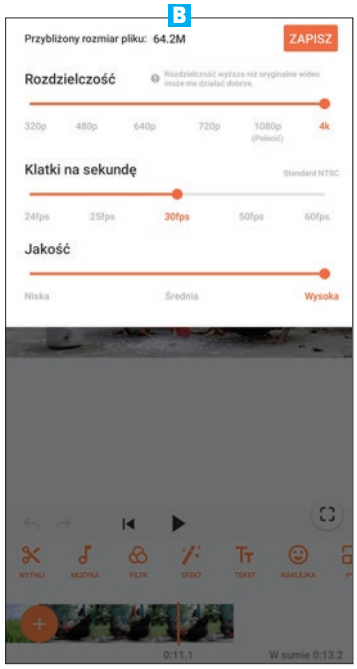
POPRZEDNIE ODCINKI ZNAJDZIESZ W KŚ+ JAKO E-WYDANIE

YOUCUT I YOUCUT PRO

W porównaniu z FilmoraGo (patrz poprzedni odcinek kursu), **YouCut** wydaje się prostszym narzędziem. Wcale tak jednak nie jest – jest intuicyjny i łatwy w obsłudze, ale jednocześnie ma spore możliwości. Pozwala między innymi na przycinanie, wycinanie oraz obracanie wideo i na dodawanie tekstu i emoji. Ma specjalne opcje opracowane pod kątem edycji na potrzeby Instagrama, zawiera liczne filtry, efekty i darmową muzykę. Dużym plusem jest polska wersja językowa.

Tak samo jak FilmoraGo, YouCut występuje również w bogatszej, płatnej wersji kryjącej się pod nazwą **YouCut Pro**, ale warto zaznaczyć, że ograniczenia darmowej wersji nie są uciążliwe dla większości użytkowników.





W płatnej wersji YouCut mamy do dyspozycji większą bazę muzyki, filtrów. W trakcie korzystania z aplikacji nie wyświetlają się żadne reklamy.

Najważniejszą różnicą między wersjami darmową i płatną jest limit importu do dwudziestu plików w opcji darmowej **A**. Dwadzieścia ujęć wideo to nie tak mało, na smartfonie najczęściej obrabiamy nieskomplikowane filmy z wakacji albo rodzinnych uroczystości. Zresztą przecież można zmontować część filmu z dwudziestu ujęć, a potem drugą część z reszty.

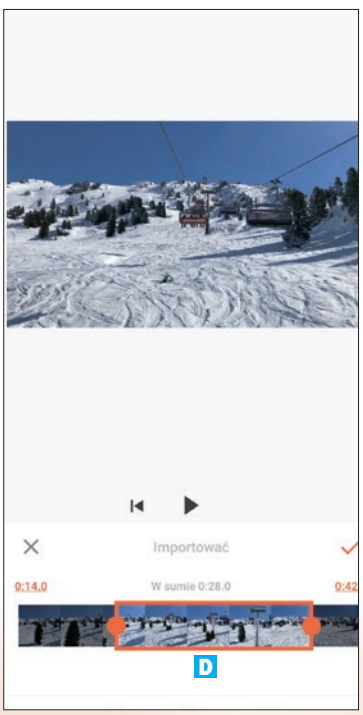
Pozytywne wrażenie robi też mnogość opcji eksportu filmu **B**. Nie ma tutaj ograniczeń rozdzielczości filmu jak w FilmoraGo, nawet film 4K nie będzie problemem dla YouCut.

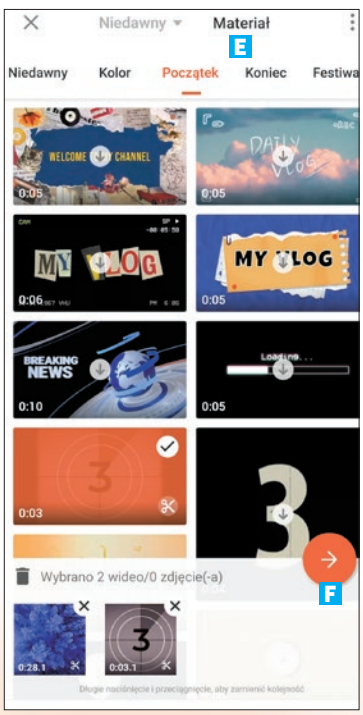
1 Aby rozpocząć pracę z programem YouCut, naciskamy plus w dolnej części planszy powitalnej **C**. W kolejnym oknie możemy wybrać materiały, z których chcemy zmontować film.

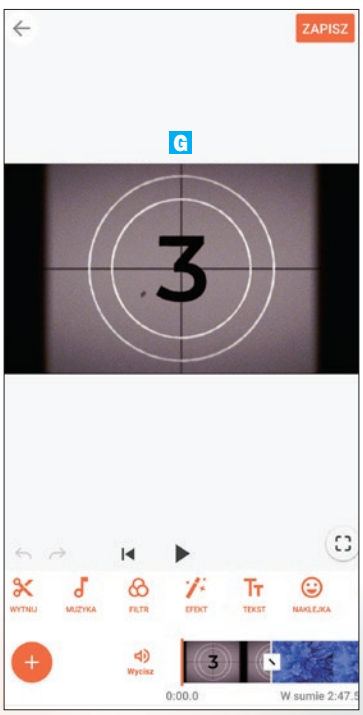
2 YouCut pozwala wstępnie przyciąć pojedynczy klip przed zaimportowaniem do projektu. W tym celu wystarczy dotknąć ikony nożyczek – pokaże się kolejne okno, w którym przytniemy ujęcie **D**.

3 Warto zwrócić uwagę na zakładkę **Materiał** **E**, gdzie znajdziemy kilkanaście efektownych dodatków, jak animowane plansze czy wstępnie przygotowane ujęcia pod zielony ekran (green screen). Po wybraniu ujęć i materiałów naciskamy pomarańczową strzałkę **F** i trafiamy do głównego okna aplikacji **G**, w którym rozpoczniemy montaż filmu.

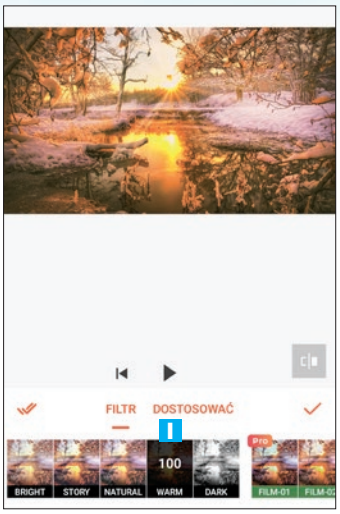
4 Program umożliwia podstawową edycję – przycinanie, zmianę położenia klipu względem innych ujęć, kadrowanie itp. Na szczególną uwagę zasługuje opcja **FILTR** **H**.

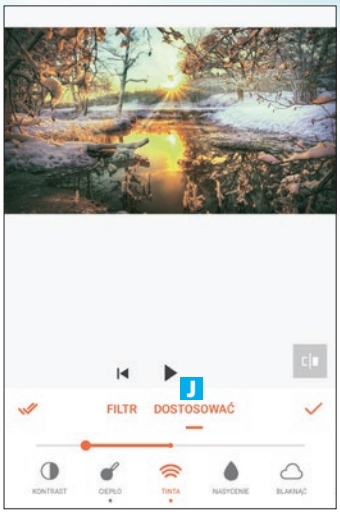


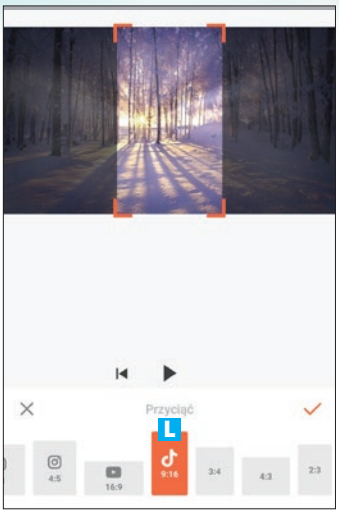


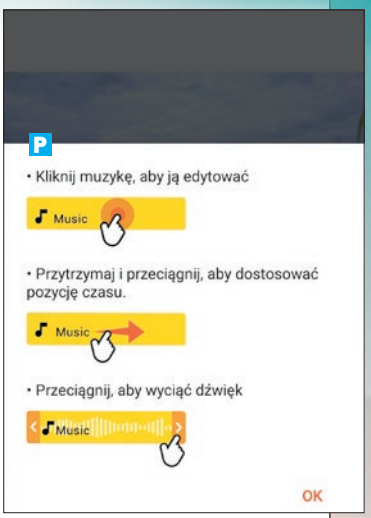


Fot. Nys444/iStockphoto.com









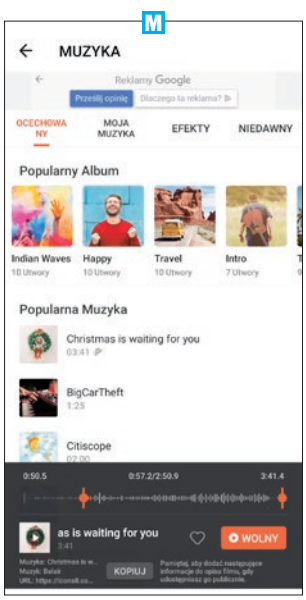
Pozwala wybrać filtr **I** spośród bogatej palety dostępnych. Na tym jednak nie kończą się możliwości tej opcji – warto zajrzeć na zakładkę **DOSTOSOWAĆ** **J**. Oprócz standardowych ustawień, jak jasność czy kontrast, mamy tu do wyboru między innymi nasycenie, zmianę tinty, zafarb kolorem, odcień, winietę czy wyostrzenie. Jak na program do mobilnej edycji wideo, możliwości korekcji barwnej i retuszu są imponujące.

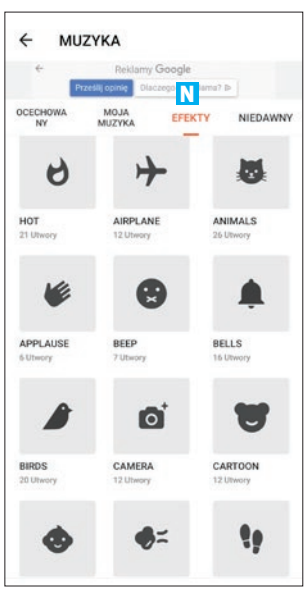
5 Kiedy dotkniemy pojedynczego pliku na osi czasu, pojawią się nowe, przeznaczone dla niego opcje **K**. Znajdziemy tam narzędzia do

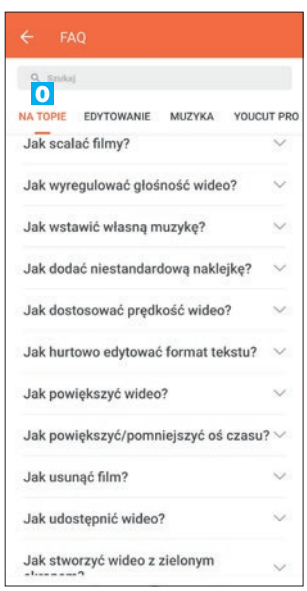
kadrowania, dzielenia klipu i wycinania zbędnych fragmentów oraz ustawienia głośności i wiele innych przydatnych opcji. Na przykład możemy szybko skadrować film tak, by dobrze wyglądał w serwisie społecznościowym, jak TikTok – wystarczy nacisnąć **Przyciąć** (nazwa jest nieco myląca, tak naprawdę chodzi o kadrowanie) i wybrać jedną z opcji **L**.

6 Jeśli chcemy dodać muzykę do filmu, a nie mamy plików audio, YouCut nam pomoże. Aplikacja nawet w wersji darmowej zawiera kilkadziesiąt utworów muzycznych, które możemy wykorzystać w naszym montażu. W głównym oknie projektu naciskamy ikonę **MUZYKA** i w nowym oknie **M** wybieramy utwór. Także i tutaj YouCut potrafi zaskoczyć – oprócz muzyki znajdziemy tu sporą bazę efektów dźwiękowych **N**.

Warto wiedzieć: W zakładce FAQ, którą znajdziemy, dotykając ikony koła zębatego na ekranie startowym, znajdziemy podręcznik użytkownika **O**. W trakcie korzystania z aplikacji wyświetlają się porady **P** dotyczące używanych opcji. Wszystko jest w języku polskim.







Wyrwij, użyj dziurkacza i zbieraj do segregatora

PROGRAMY NA DVD I W KŚ+

NAJLEPSZE DARMOWE PROGRAMY DO MONTAŻU FILMÓW

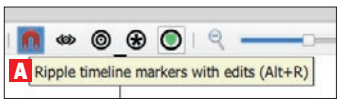
Darmowych programów do montażu wideo na komputery z Windows jest wiele, od najprostszych do naprawdę skomplikowanych i rozbudowanych kombajnów montażowych. Poniższy przegląd ma za zadanie wskazać te najbardziej wartościowe. **Shotcut** (DVD-KOD: **053**) świetnie sprawdzi się w prostych i szybkich operacjach filmowych. **Lightworks** (**KŚ+**) to dobre narzędzie do nieliniowego montażu. **HitFilm Express** (DVD-KOD: **027**) jest idealny do rozbudowanych i dłuższych form filmowych. A **DaVinci Resolve** (**KŚ+**) to raj dla fanów obróbki i korekcji kolorystycznej.

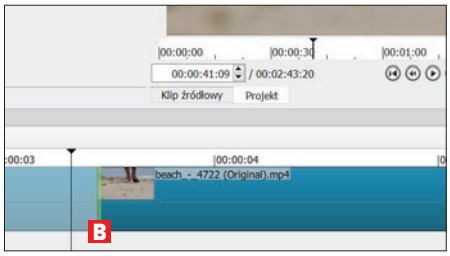
Wymienione programy to najlepsze darmowe narzędzia do amatorskiego montażu filmów, nie trzeba uczyć się obsługi ich wszystkich jednocześnie – być może wystarczy nam jeden czy dwa. Warto zapoznać się z ich możliwościami i wybrać te, które najbardziej nam odpowiadają.

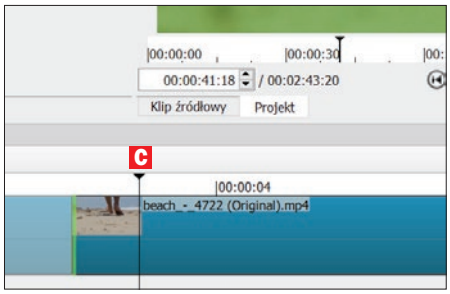
SHOTCUT 21

Ten uniwersalny i prosty w obsłudze program będzie nam służyć jako dobre narzędzie do szybkiego montażu.

Na uwagę zasługuje lepsza polska wersja językowa niż w starszych edycjach, choć nie wszystko jest należycie spolszczone A. Nowością są klatki kluczowe, dzięki którym to my decydujemy, w którym momencie danego klipu ma się pojawić wybrany przez nas efekt bądź filtr (przed klatką kluczową klip bez zafarbu zielonego B – w położeniu po pierwszej klatce kluczowej klip już z zielonym kolorem C). W poprzednich wersjach **Shotcuta** (DVD-KOD: **053**) brak klatek kluczowych znacznie wydłużał czas nakładania efektów na fragment klipu wideo.





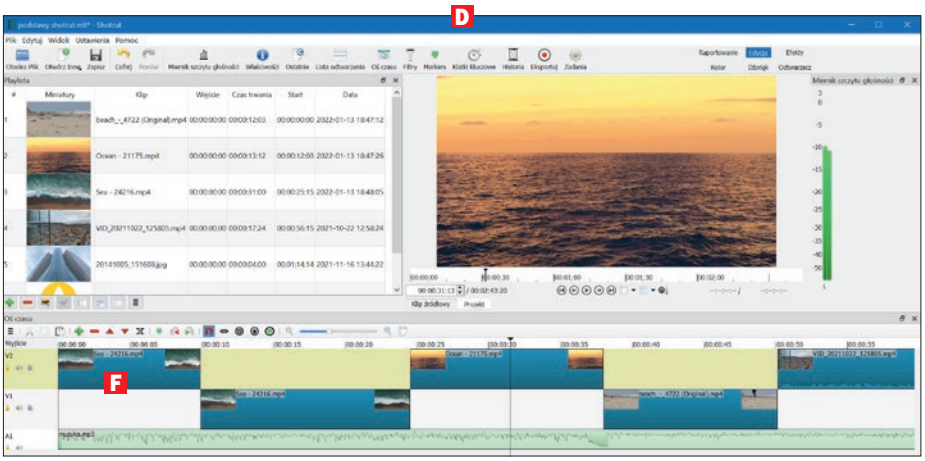


GŁÓWNE OKNO PROGRAMU

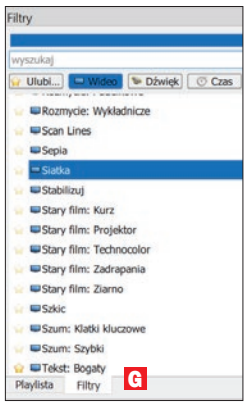
Interfejs Shotcuta 21 D przypomina płatne, profesjonalne programy do montażu wideo, co oczywiście można uznać za zaletę. Dobry montażysta nie tylko uczy się sztuki układania filmu, ale nabiera pewnych przyzwyczajeń i nawyków dotyczących obsługi programów. Podobny układ, podobne skróty klawiaturowe w programach do obróbki wideo pozwalają skupić się na pracy, a nie na szukaniu ukrytych opcji aplikacji.

Zmiany, jakie zachodzą w tym programie, świadczą o tym, że ewoluuje on w dobrą stronę i nie stara się wymyślać montażu na nowo.

Wszystkie najważniejsze narzędzia są dostępne na ekranie głównym, możemy dostosowywać ich położenie do naszych upodobań. Na przykład **Miernik szczytu głośności** E można przesunąć z prawej strony głównego okna (domyślne miejsce) do położenia nad oknem podglądu projektu.



Oś czasu F, na której standardowo układamy ujęcia, z których montujemy film, wyznacza najważniejszą część okna Shotcuta. Nad osią odnajdziemy szereg ikon najważniejszych narzędzi potrzebnych w pracy nad filmem, jak opcja przyciągania klipów (tak zwany magnes – zapobiega omyłkowemu nadpisywaniu źródeł na osi czasu, jeśli przypadkowo za bardzo je do siebie zbliżymy), przycinanie ujęć, zbliżanie i oddalanie, dodawanie i usuwanie źródeł na układce.



FILTRY

O sile Shotcuta decyduje bogata baza ustawień dotyczących retuszu audio i wideo oraz efektów specjalnych. Narzędzia te zostały pogrupowane w zakładce **Filtry** G.

Znajdziemy tu takie opcje, jak korekcja kolorów, ustawienia balansu bieli, efekt sepii, wyostrzanie, dodawanie ziarna, dodawanie efektu glitch, efekt starego projektora i wiele innych, uproszczonych filtrów.

Manipulacja efektami nie jest trudna – każdy efekt czy filtr dostosowujemy za pomocą poziomych suwaków H. Jest to proste i intuicyjne.

PRZEJŚCIA MIĘDZY UJĘCIAMI

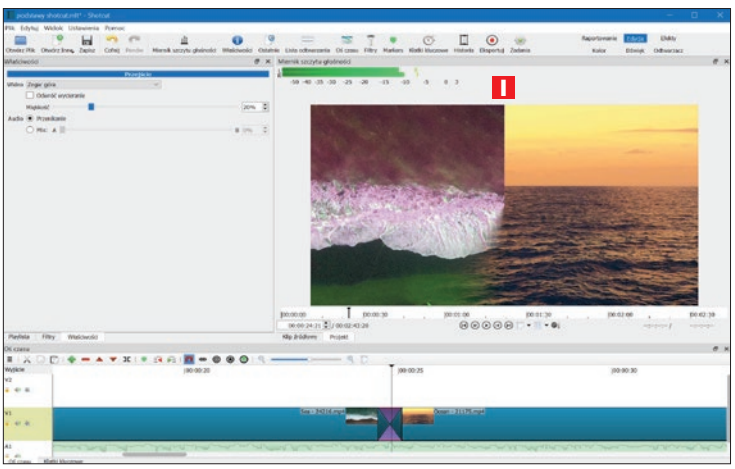
Shotcut to nie jest program, w którym zaprojektujemy fantazyjne przejście, zamiast tego mamy do dyspozycji kilkanaście gotowców, które w mniejszym bądź większym stopniu możemy zmienić.

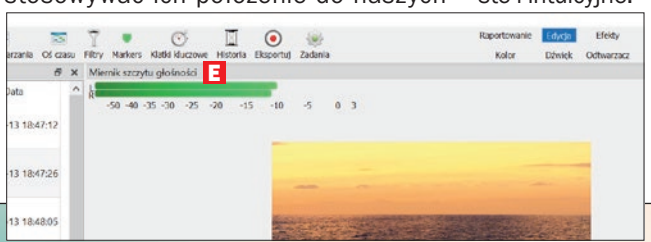
W naszym przykładzie wykorzystano przejście jednego ujęcia w drugie imitujące ruch wskazówek zegara I.

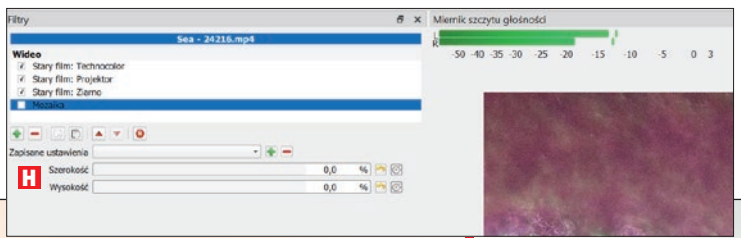
Warto wiedzieć: Nie nadużywajmy zbyt udziwnionych przejść pomiędzy klipami wideo. Początkujący filmowiec z reguły sięga po mocno wyróżniające się efekty, ale często prowadzi to do przerysowania i daje wątpliwe rezultaty.

WADY

- Brak możliwości importowania folderów.
- Przy większej liczbie plików źródłowych Shotcut traci stabilność i płynność.
- Niedoskonała polska wersja językowa.
- Pomimo bogatej bazy wbudowanych efektów kluczowe funkcje dotyczące korekcji kolorów istnieją w ograniczonej formie.

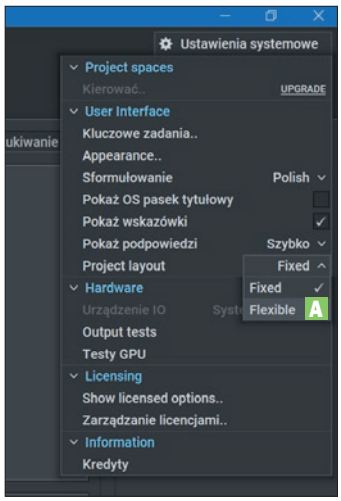




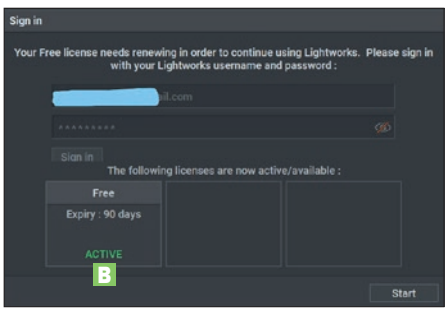


LIGHTWORKS

Lightworks (KŚ+) to ciekawa propozycja, wśród innych programów do montażu filmów wyróżnia się pomysłem na układ okna. Budowa tego programu, podobnie jak w wypadku uznanego GIMP-a, opiera się na pływających elementach interfejsu roboczego. Użytkownicy nieprzyzwyczajeni do takiego rozwiązania mogą na początku trochę się pogubić, dlatego warto wiedzieć, że w opcjach programu możemy wybierać między pływającym (**Flexible**) a stałym (**Fixed**) interfejsem A.
Lightworks został spolszczony, ale nie zawsze dokładnie.



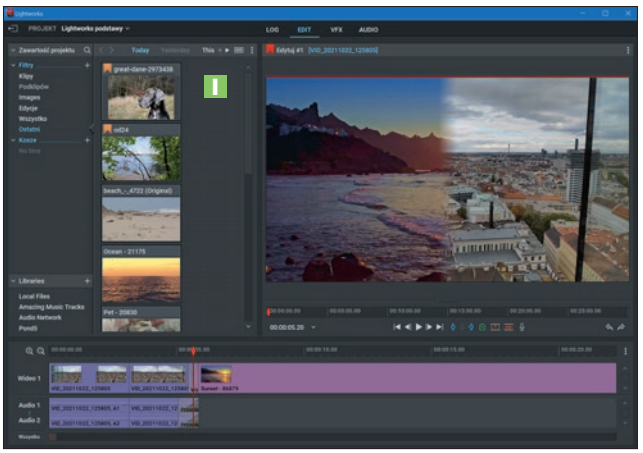
Licencja aplikacji jest dość specyficzna, jest to program darmowy, o ile założymy darmowe konto na stronie producenta i co 90 dni odnowimy licencję B, logując się kolejny raz na utworzone konto.
Oczywiście, twórcy zachęcają do wykupienia pełnej, bogatszej wersji, ale w darmowej musimy pamiętać w zasadzie o jednym



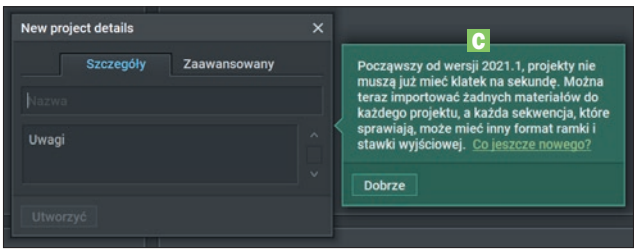
ograniczeniu: wyrenderowane filmy mogą mieć jedynie format H.264/MP4 i maksymalną rozdzielczość 1280 x 720 pikseli.

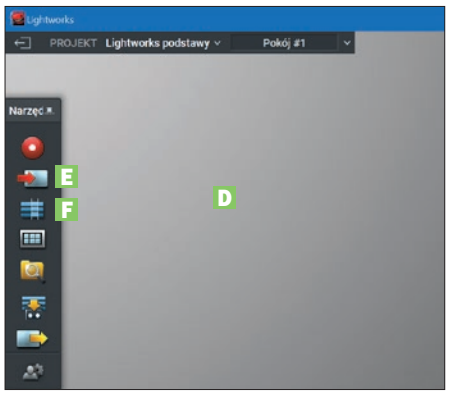
INTERFEJS PROGRAMU

1 Po pierwszym zalogowaniu pojawia się szachownica z pustymi polami – to miejsca na kolejne projekty. Klikamy na **Tworzenie nowego projektu** i w oknie, które się pojawi, wpisujemy nazwę projektu. Czasami, przy funkcjach czy czynnościach, które wykonujemy po raz pierwszy, pojawia się podpowiedź w zielonej ramce C – ułatwia to naukę korzystania z Lightworks.



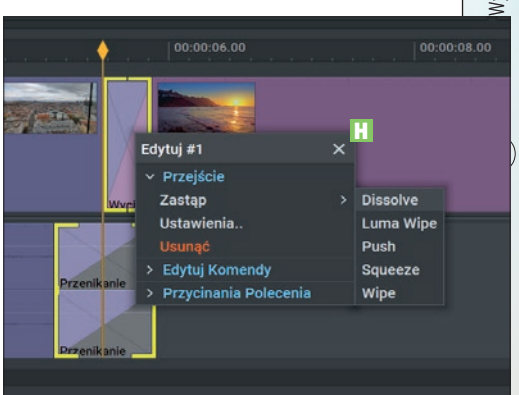
2 Po utworzeniu nowego projektu, w wersji pływającego interfejsu, główne okno programu D wygląda, jakby było puste. Dzięki ikonom umiejscowionym z lewej strony okna możemy błyskawicznie uruchomić konkretne komponenty aplikacji. Zacznijmy od zaimportowania kilku materiałów źródłowych. W tym celu klikamy na drugą ikonę od góry E. W oknie, które się pojawi, wybieramy pliki i potwierdzamy przyciskiem **Import**.

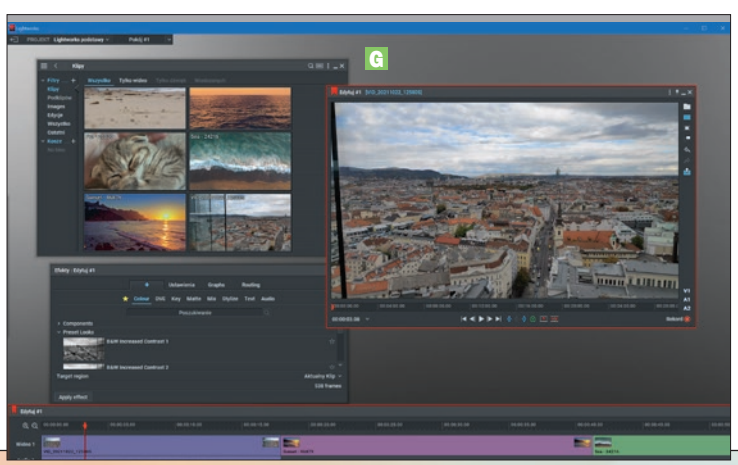




3 Brakuje jeszcze osi czasu. By ją wywołać, klikamy na trzecią ikonę F od góry z lewej strony programu. Naszym oczom ukaże się oś czasu oraz jej okno podglądu. W prawym, dolnym rogu osi czasu znajduje się przycisk Efekty, jak łatwo się domyślić, moduł ten odpowiedzialny jest za nakładanie filtrów oraz efekty audio i wideo. W tym momencie na ekranie mamy otwarte niezbędne moduły G potrzebne do montażu filmu. Pływające komponenty głównego ekranu Lightworks możemy dowolnie przesuwać względem siebie, dopasowując ułożenie okien do własnych potrzeb.

4 Właściwy montaż nie odbiega od pracy w innych programach do edycji wideo. Znajdziemy tutaj opcje do przycinania i usuwania klipów, korekcję kolorów, klatki kluczowe, edytor audio czy prosty moduł do tworzenia przejść pomiędzy ujęciami (zaznaczamy miejsce, gdzie ma się znaleźć przejście, i klikamy prawym przyciskiem myszy na H). Jeśli spojrzymy na układ programu w wersji niepływającej I, czyli na stałe zakotwiczonych modułów, to tak naprawdę Lightworks nie różni się niczym od innych propozycji, jak HitFilm Express.





WADY

- Program dostaje zadyszki przy dodawaniu wielu efektów graficznych.
- Brak ikon na ekranie głównego okna, co powoduje, że czasami nie wiadomo, jaki klawisz odpowiada za daną czynność w montażu.
- Niedoskonała polska wersja językowa.
- Ograniczenie eksportu wideo do 720p.

Wyrwij, użyj dziurkacza i zbieraj do segregatora

HITFILM EXPRESS

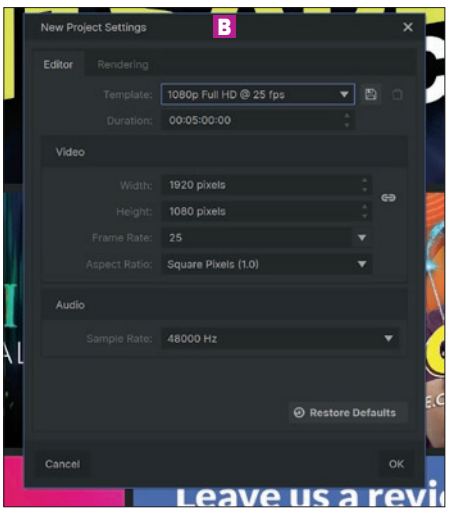
HitFilm Express (DVD-KOD: **027**) ze wszystkich dotychczas zaprezentowanych programów do montażu filmów na PC wyróżnia się najbardziej kompletnym podejściem. Większość edytorów wideo ma mocne strony, ale często też wady, jak na przykład mała stabilność, brak klatek kluczowych czy pobieżne potraktowanie retuszu wideo, o efektach specjalnych już nie wspominając. Tymczasem darmowy HitFilm Express na tle konkurencji najbardziej zbliża się do profesjonalnych narzędzi, które oczywiście nie są darmowe.

START

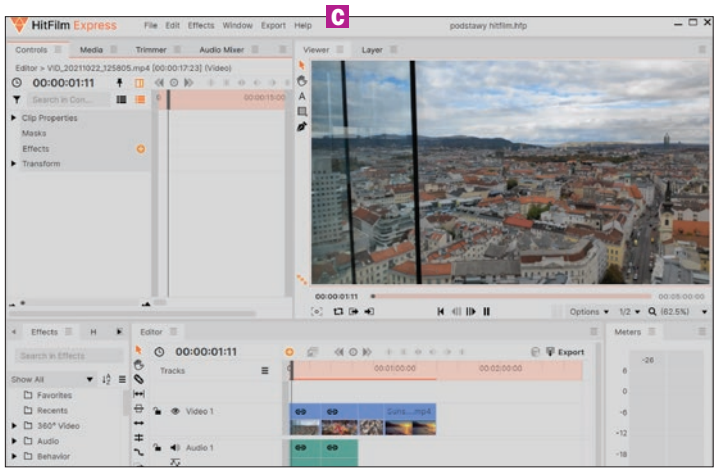
Kiedy uruchomimy program, zobaczymy ekran z poradnikami **A**, które pomogą w nauce stosowania konkretnych efektów specjalnych. Z lewej strony widzimy **ADD – ON PACKS**, czyli gotowe paczki z płatnymi szablonami i wstępnie przygotowanymi efektami. Jest to przydatne, ale jeśli nie chcemy płacić, da się bez tego obejść.

GŁÓWNE OKNO PROGRAMU

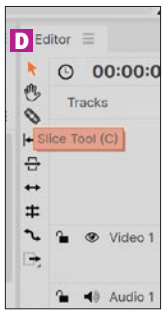
1 Aby otworzyć właściwe okno HitFilm Express, w którym możemy edytować film, klikamy na **New** w górnej, lewej części okna z poradnikami. W oknie, które się pojawi **B**, możemy wstępnie ustalić, jaką rozdzielczość i ile klatek na sekundę ma mieć nasz przyszły projekt. Najbezpieczniejsza opcja to Full HD i 25 kl/s.

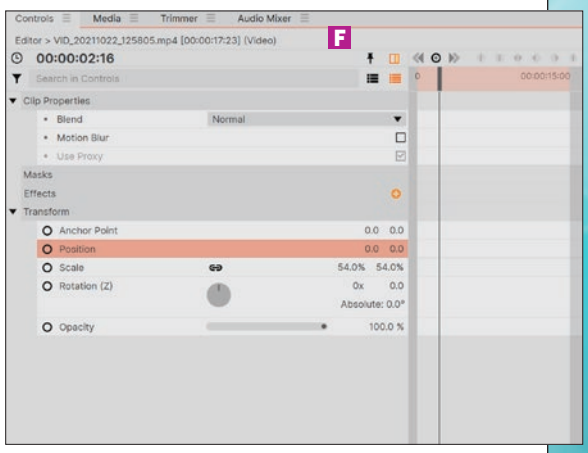


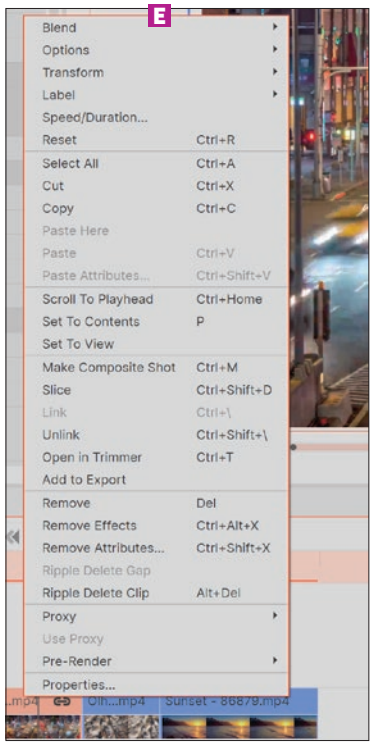
2 Główne okno programu **C** skonstruowane jest z kilku modułów, których położenie można zmieniać według upodobań. Centralny punkt wyznacza **Viewer**, czyli podgląd osi czasu, którą odnajdziemy nieco niżej w module **Editor**. Na lewo od osi czasu znajduje się kilka bardzo przydatnych elementów: **Effects**, **History** i **Text**.



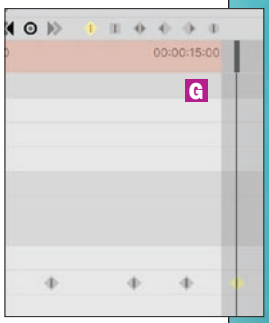
3 Dobry program to taki, w którym użytkownik nie musi się zastanawiać, gdzie jest schowana dana funkcjonalność. W HitFilm Express znajduje się pasek z ikonami **D**, dzięki którym mamy szybki dostęp do narzędzi najczęściej wykorzystywanych w montażu filmowym. Dodatkowo, gdy klikniemy prawym przyciskiem myszy na plik na osi czasu, pojawi się menu kontekstowe z całą gamą ustawień **E**.



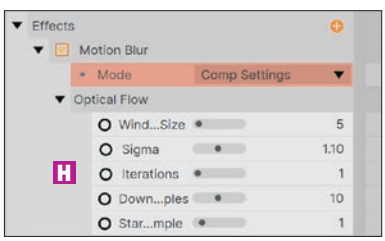




4 Na szczególną uwagę zasługuje moduł **Controls** **F**, który daje kontrolę nad użytymi w filmie efektami i przejściami. Jest to rozwiązanie zaczerpnięte z profesjonalnych aplikacji filmowych. Moduł ten jest odpowiedzialny nie tylko za proste kadrowanie, obrót czy ustawienie przezroczystości danego klipu, ale też za wszystkie parametry użytych w danej chwili efektów. Co więcej, ustawianie klatek kluczowych jest sprzężone z tym modułem, z jego prawej strony widać jakby małą oś czasu, na której możemy je precyzyjnie tworzyć **G**.



5 Prawdziwa siła programu to możliwości tworzenia efektów specjalnych zupełnie od podstaw. Osoby, które potrzebują szybkich filtrów, które można poddać drobnej korekcie za pomocą suwaków, powinny raczej sięgnąć po Shotcut czy Lightworks. HitFilm Express daje nam szczegółową kontrolę nad wieloma efektami. Mnogość opcji **H** wymusza naszą kreatywność i zaangażowanie w tworzenie danego efektu.



WADY

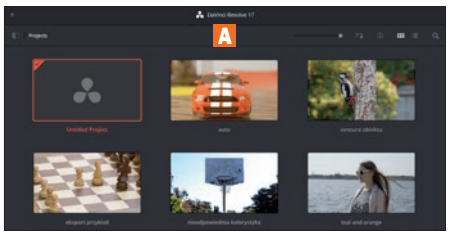
- Najnowsza wersja z 2021 roku na słabszych komputerach może mieć kłopoty z płynnością.
- Brak polskiej wersji językowej.

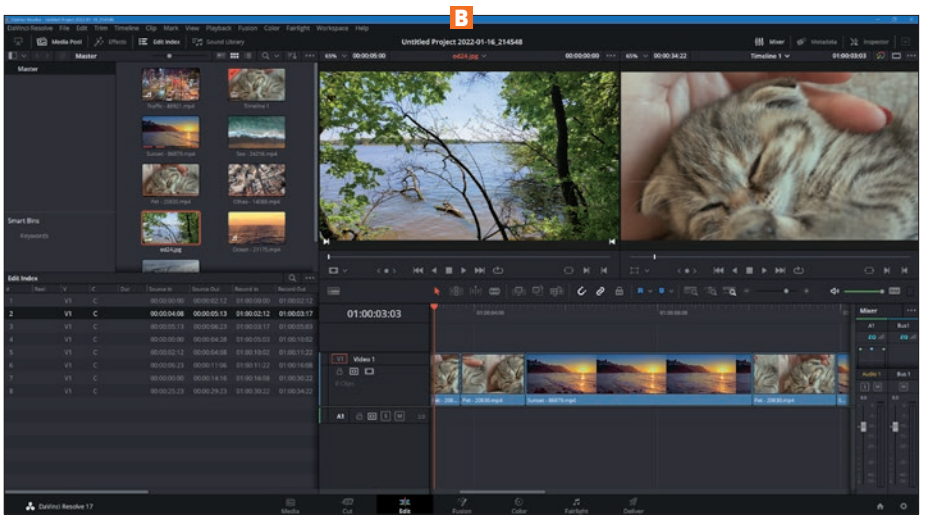
DAVINCI RESOLVE 17

Producent **DaVinci Resolve** (**KŚ+**) chwali się, że jego program jest szeroko wykorzystywany w Hollywood. Nawet jeśli jest w tym tylko część prawdy, to na pewno, szukając idealnego narzędzia do montażu filmowego, nie powinniśmy ominąć tej aplikacji. To, co wyróżnia DaVinci Resolve, to wprost niewyobrażalna, w porównaniu z konkurencją, kontrola nad kolorami w filmie. Dodajmy, że program jest darmowy, wymaga jedynie założenia konta na stronie twórców, ale nie inaczej jest u konkurencji.

GŁÓWNE OKNO PROGRAMU

Po uruchomieniu program przywita nas oknem wyboru projektów **A**. Po wybraniu nowego projektu przenosimy się do głównego okna montażowego **B**, a właściwie do jednego z wielu, jakie DaVinci Resolve może zaproponować. W poprzednich wersjach programu nie było takiego modułu, jak **Cut**, który służy przede wszystkim do szybkiego montażu i pozwala głównie na przycinanie i odpowiednie układanie klipów na osi czasu.





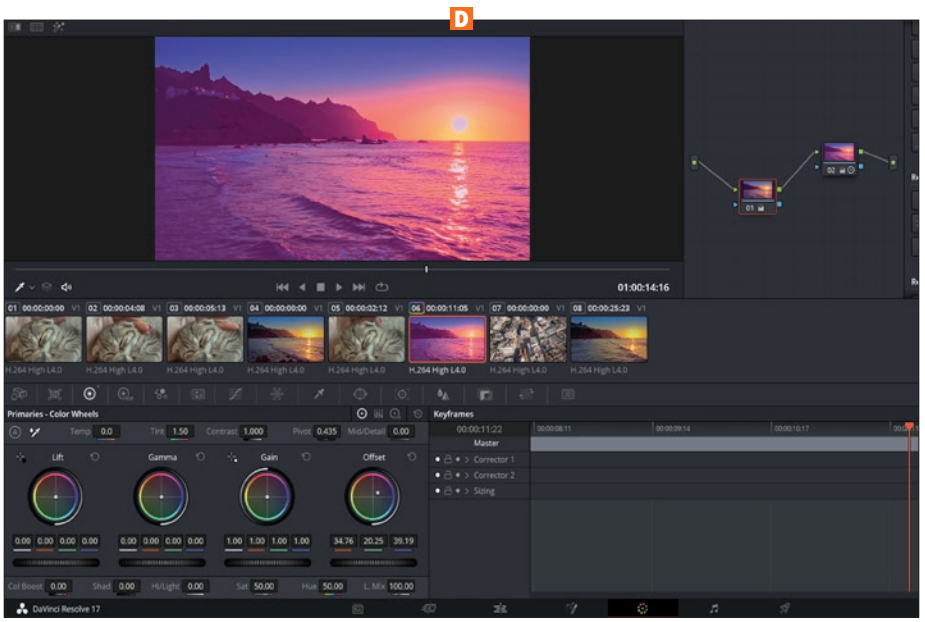
WIELOMODUŁOWOŚĆ

Na samym dole głównego okna widzimy siedem napisów, każdy z nich oznacza osobne miejsce do edycji jakiegoś fragmentu filmu:

- **Media** – importowanie i segregowanie materiałów źródłowych,
- **Cut** – szybka edycja prostego filmu, na przykład filmu dokumentalnego,
- **Edit** – typowe okno montażowe z wieloma opcjami manipulacji obrazu,
- **Fusion** – moduł do tworzenia i edycji efektów specjalnych,
- **Color** – pole do zaawansowanej korekcji barwnej obrazu,
- **Fairlight** – edycja i retusz dźwięku i muzyki,
- **Deliver** – moduł odpowiedzialny za opcje eksportu skończonego projektu.

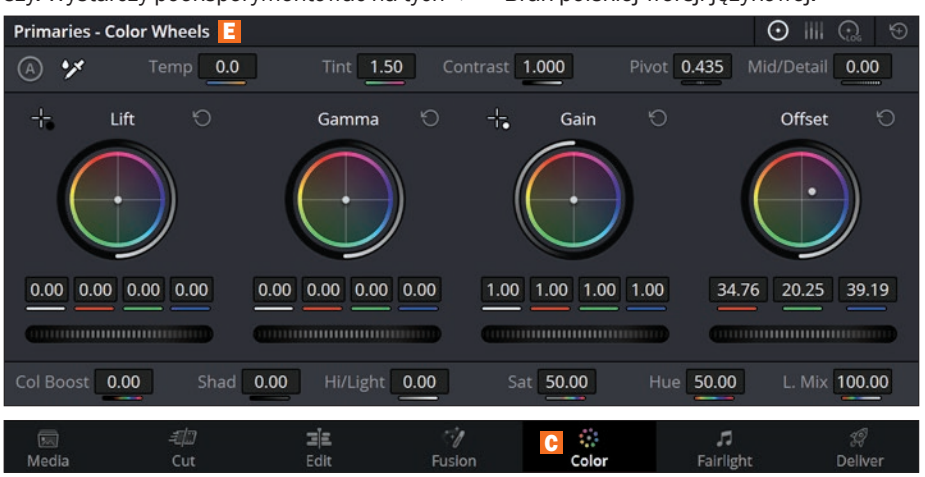
MODUŁ COLOR C

Jest to najważniejsza i zarazem najbardziej rozbudowana część aplikacji **D**. W lewym górnym rogu widzimy podgląd klipu, który aktualnie jest poddany obróbce kolorystycznej. Poniżej znajduje się oś czasu z plikami, z których zmontowaliśmy film w module **Edit**. Jeszcze niżej umieszczono szereg ikon symbolizujących różne sposoby oddziaływania na przestrzeń barwną klipu. Klikając na trzecią ikonę od lewej, trafimy na **Primaries – Color Wheels** **E** oraz **Primaries – Log Wheels**. Są to dwie najczęściej wykorzystywane funkcjonalności, mające za zadanie manipulację każdym fragmentem obrazu, począwszy od cieni do najjaśniejszych świateł. **Color Wheels** pozwala na oddziaływanie poszczególnych elementów przestrzeni barwnej na siebie nawzajem, a **Log Wheels** zawęża takie oddziaływanie, jest subtelniejszy. Wystarczy poeksperymentować na tych wykresach kołowych, aby przekonać się, jakie zmiany następują w obrazie.



WADY

- Dość skomplikowany interfejs.
- Pomimo ciągłej aktualizacji nadal występują problemy z płynnością edycji, w szczególności jeśli operujemy na wielu plikach.
- Brak polskiej wersji językowej.



Wyrwij, użyj dziurkacza i zbieraj do segregatora

MONTAŻ

PROGRAMY NA DVD I W KŚ+

POPRZEDNIE ODCINKI ZNAJDZIESZ W KŚ+ JAKO E-WYDANIE

PODSTAWY EDYCJI WIDEO ORAZ TRIKI MONTAŻYSTY

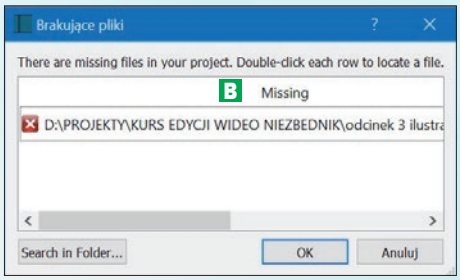
W poprzednich trzech odcinkach tego kursu wideo nauczyliśmy się, jak poprawnie i atrakcyjnie nagrywać ujęcia, nie tylko od strony technicznej, ale także przyswoiliśmy duży zasób praktycznej wiedzy operatorskiej. Dodatkowo poznaliśmy kilka ciekawych propozycji darmowych programów do edycji wideo, zarówno w tradycyjnej wersji pecetowej, jak i w wersji mobilnej. Wszystkie te poprzednie odcinki były jednak wstępem do najbardziej ekscytującej części tego kursu, a mianowicie: nauki montażu wideo. Nagraliśmy już ujęcia, wybraliśmy program (aplikację mobilną) do pracy, zostaje tylko nauczyć się kilku zasad postprodukcji filmowej, czyli końcowego etapu tworzenia naszego dzieła filmowego.

ETAPY POSTPRODUKCJI

Wydawać by się mogło, że proces montowania filmu nie jest przesadnie złożony, wystarczy wgrać pliki do programu i ułożyć je w odpowiedniej kolejności. Kluczem do szybkiej i bezproblemowej pracy jest pewne usystematyzowanie sztuki montażu, co nie tylko wprowadzi dobre nawyki, ale i uprzyjemni samą pracę.

1 MATERIAŁ ŹRÓDŁOWY

Na pierwszy rzut oka, bardzo łatwy krok, ale problemy zaczynają się w późniejszym etapie montażu, jeśli podczas zebrania materiału źródłowego nie dochowaliśmy pewnej higieny pracy. Wystrzegając się bałaganu na dyskach twardych naszego komputera, każdy nowy film umieszczajmy w jednym folderze **A**. Nie zgrywajmy plików z kamer czy smartfona wprost na dysk, nawet jeśli wcześniej nie mieliśmy tam innych plików wideo. Przy kilkunastu podobnie brzmiących plikach wideo jest bardzo trudno cokolwiek odnaleźć i zwiększa się prawdopodobieństwo, że coś przypadkowo przeniesiemy na dysku w inne miejsce i zgubimy albo, co gorsza, skasujemy.

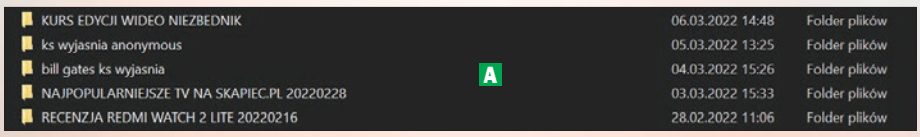


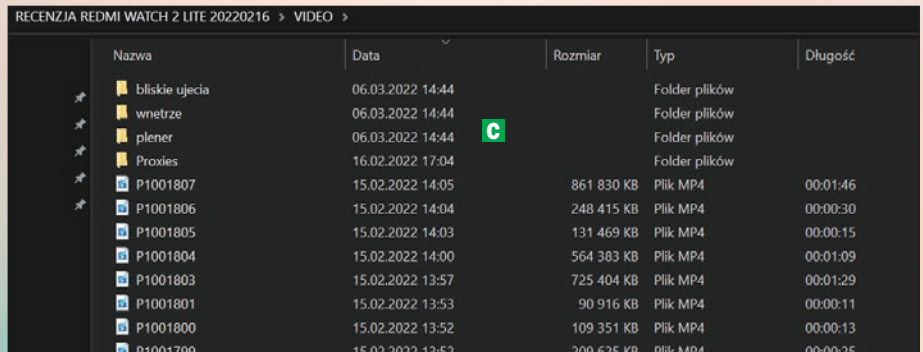
Każdy z nas ma pewnie znajomego, który wszystko zapisuje na pulpicie w systemie Windows. W przypadku zgrywania plików wideo wprost na pulpit naszego peceta należy pamiętać, że najczęściej pulpit jest umiejscowiony na tym samym dysku co system Windows, a to się może skończyć zapchaniem i jednocześnie znacznym spowolnieniem działania systemu. Drugi problem wynikający z niestosowania osobnego folderu dla każdego nowego filmu/projektu jest jego późniejsza archiwizacja. Po skończeniu filmu przyjdzie czas na jego przekopiowanie na inny nośnik i jeśli nie mamy uporządkowanych folderów, łatwo będzie zgubić **B** jakiś plik wideo; kiedy wrócimy do danego projektu po latach, może to być spory kłopot – będziemy mieć dziurę w zmontowanym projekcie.

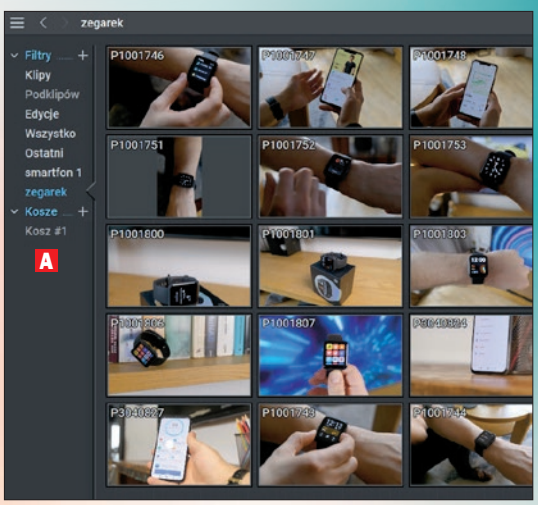
Osobny folder dla danego projektu nie wyczerpuje dobrych praktyk w higienie pracy montażysty. Możemy przecież jeszcze skorzystać z wielu podfolderów **C**, do których umieścimy ujęcia o jakiejś cesze, tak aby jak najszybciej można było się do nich dostać podczas montażu. Przykładowo, nagraliśmy trzy podobne ujęcia naszego psa, ale nie posegregowaliśmy ich, więc może się zdarzyć, że w natłoku innych ujęć jedno z nich nam umknie, a może okazałoby się najlepsze.

2 IMPORTOWANIE

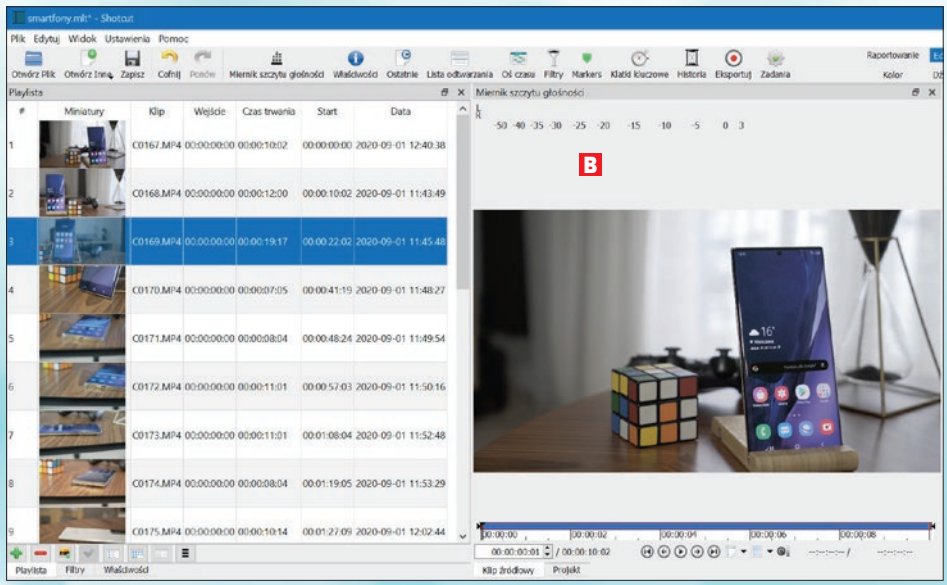
W tym kroku w zasadzie ważna jest jedna rzecz: importowanie folderów. W przypadku importowania folderów należy pamiętać, że opisywane we wcześniejszych odcinkach tego kursu dwa programy do edycji wideo nie pozwalają na to, możemy jedynie zaimportować same pliki. Trzeba dodać, że w **Lightworks** (W KŚ+) jest to czytelniejsze **A**, ale nadal taki sposób importu powoduje większy chaos niż porządek, zwłaszcza jeśli mamy







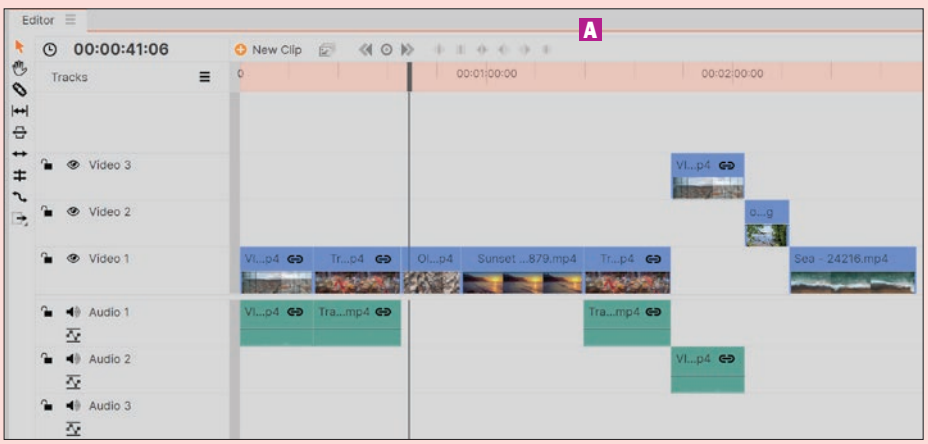
naprawdę wiele plików do wykorzystania. W **Shotcut** (DVD-KOD: **057**) B, pomimo wielu aktualizacji, nadal nie możemy zaimportować folderu, tylko same pliki.
W programie **HitFilm Express** (DVD-KOD: **027**) C możemy zaobserwować, jak to powinno wyglądać. Nie dość, że możemy importować folder, to możemy także w oknie wyboru plików tworzyć nowe foldery, a w nich kolejne podfoldery. Praca z tak posegregowanymi ujęciami to sama przyjemność.



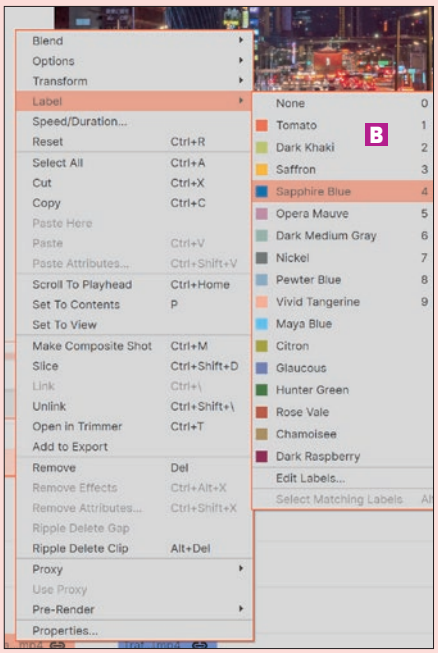
3 SEGREGACJA PLIKÓW W EDYTORZE WIDEO

W przypadku odpowiedniej segregacji plików w programie do montażu wideo powinniśmy kierować się regułą (jeśli aplikacja na to pozwala): jeden rodzaj pliku w osobnym miejscu,

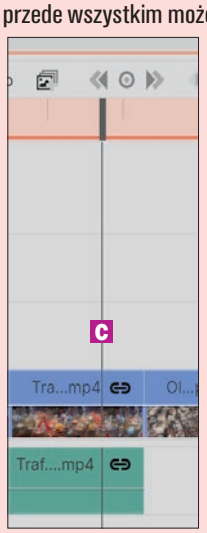
Na czym polega montaż

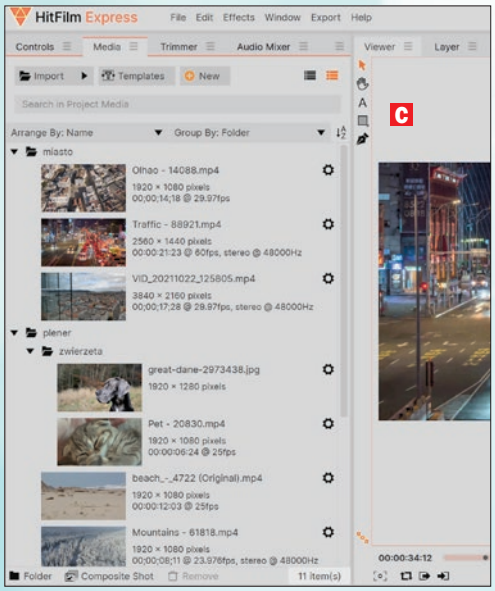


Przyjrzyjmy się osi czasu A (Editor) w programie **HitFilm Express**.
Na początek trzeba wyjaśnić, czym tak naprawdę jest ta oś czasu, która tak często jest wspominana w tym kursie. Ta oś jest to serce każdego programu do montażu wideo. Najczęściej ma postać poziomej przestrzeni (linii), do której dokładamy materiały audiowizualne. Pozioma budowa odzwierciedla porządek czasowy, początek to start, czyli 0 minut 0 sekund, idąc dalej w prawo, poruszamy się w czasie trwania filmu, stąd nazwa oś czasu. Na załączonej ilustracji jednak takich poziomych osi czasu jest kilka, do tego z lewej strony widzimy napisy Video 1, Video 2, Video 3 oraz analogicznie Audio 1 itd. Na liniach wideo układamy materiały wideo, a na osiach audio oczywiście wszystko, co związane jest z dźwiękiem. Jest to rozwiązanie, które ma na celu danie montażyście maksymalnej kontroli nad materiałem. Gdybyśmy mieli tylko i wyłącznie do użytku po jednej osi dla wideo i audio, to szybko pojawiłby się problem, kiedy chcielibyśmy nałożyć na siebie kilka ujęć dla jakiegoś efektu. Przykładowo, mamy ujęcie ruchu ulicznego z dźwiękiem, czyli klaksony i hałas ulicy, ale też chcemy dorzucić jakiś spokojny podkład muzyczny, który kontruje miejski huk. Ułożenie kafelka z muzyką (delikatna muzyka) pod kafelkiem z naturalnymi odgłosami ulicy (Traffic -88921) gwarantuje, że obie linie dźwiękowe będą grały jednocześnie. Oczywiście, by zapobiec kakofonii, wystarczy któryś z dźwięków trochę ściszyć, na przykład odgłosy ulicy.
Każdy plik audiowizualny, który umieścimy na linii czasu, wyglądem przypomina właśnie wcześniej przytoczony klocek. Jego wielkość, a precyzyjniej szerokość jest uzależniona od czasu jego trwania.
Kolejna sprawa to kolorystyka tych klocków, które na osi czasu przybierają różne barwy. Domyślnie, najczęściej występującymi kolorami są niebieski i zielony, czyli odpowiednio pliki wideo i pliki audio. Oczywiście barwy klocków możemy też sami nadawać B, co jest pomocne, jeśli na osi czasu mamy wiele rodzajów plików albo jeśli chcemy mocno odróżnić jakiś fragment od reszty montowanego materiału.
Jak się poruszać na osi czasu? Tylko w sposób liniowy, czyli od lewej strony do prawej albo na odwrót, wstecz to lewa strona, a jeśli chcemy przesunąć materiał do przodu w czasie, przemieszczamy się w prawą stronę osi czasu.
Każdy program do montażu ma podgląd na żywo tego, gdzie aktualnie się znajdujemy na osi montażowej, a wskaźnikiem tego na osi czasu jest pionowa linia C. W większości przypadków przycisk Spacja na klawiaturze spowoduje włączenie odtwarzania, linię możemy też przesuwać lewym przyciskiem myszy.

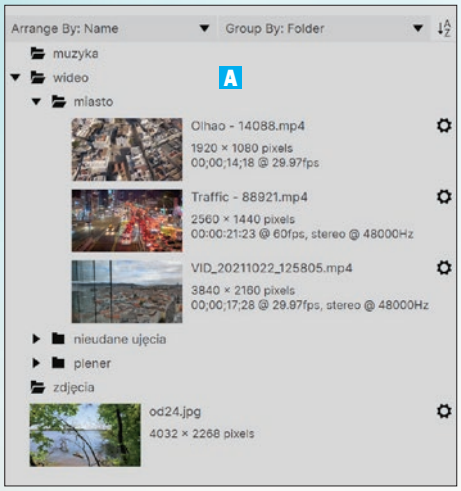


Właściwy montaż to nic innego jak umiejętne edytowanie plików audiowizualnych, które są widoczne na osi czasu jako pojedyncze kafelki. Prócz przesuwania, zmieniania ich położenia przede wszystkim możemy przycinać je do takiego czasu trwania, który będzie dla nas najlepszy. Każdy taki plik na osi czasu możemy zatem przesunąć, przyciąć, połączyć z innym plikiem, wydłużyć, spowolnić, dodać efekt, zmienić barwę i między innymi te czynności w zasadzie składają się na podstawowy montaż wideo. Jakimi zasadami montażowymi powinniśmy się kierować, o tym dowiemy się w drugiej części tego kursu zatytułowanego Triki montażysty.





czyli osobno ujęcia filmowe, osobno zdjęcia i osobno muzyka, dźwięki A. Oczywiście, krok ten można pominąć, jeśli pracujemy nad niezaawansowanym filmem składającym się z kilku bądź kilkunastu ujęć.



Tak posegregowane pliki przed właściwym montażem powinniśmy jeszcze przejrzeć, by dowiedzieć się albo odświeżyć sobie pamięć, na przykład jakimi ujęciami dysponujemy i co z tego możemy wykorzystać, a co nadaje się do usunięcia. Warto zaznaczyć, że żaden program do montażu wideo nie skasuje z pamięci komputera ujęcia, nie ma takich uprawnień. W sytuacji gdy z poziomu programu usuwamy plik, jego postać nadal będzie znajdowała się na fizycznym nośniku, z którego wcześniej zaimportowaliśmy dany plik. Programy do montażu wideo nie działają jak systemowy Eksplorator Windows, jeśli przypadkowo skasujemy jakieś wideo, nie wpadajmy w panikę.

4 WŁAŚCIWY MONTAŻ

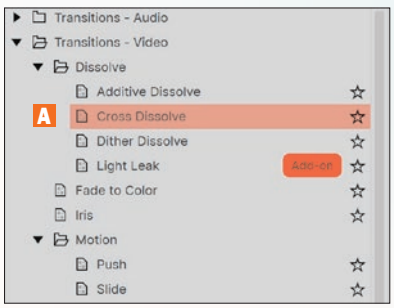
Jeśli ktoś zapyta nas, czym jest montowanie filmów, spróbujmy skorzystać z pewnej analogii, a mianowicie, że układanie filmu przypomina układanie jakiejś budowli z klocków. Daną budowlę można zbudować na wiele różnych sposobów i tak samo jest z montażem wideo. Od naszej wyobraźni i umiejętności zależy, w jaki sposób zbudujemy opowieść filmową.

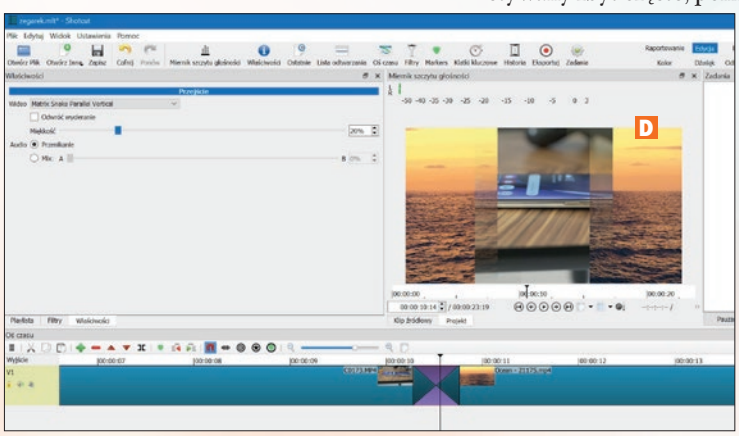
Przechodząc już do interfejsu programów do edycji wideo, ich głównym miejscem pracy jest tak zwana linia czasu, oś czasu (ang. timeline). Jak wiadomo, film trwa jakiś określony czas, więc w wielkim uproszczeniu gotowe wideo składa się z wielu klocków, które możemy względem siebie dowolnie przemieszczać i edytować. Dopiero suma takich edycji równa się gotowemu filmowi.

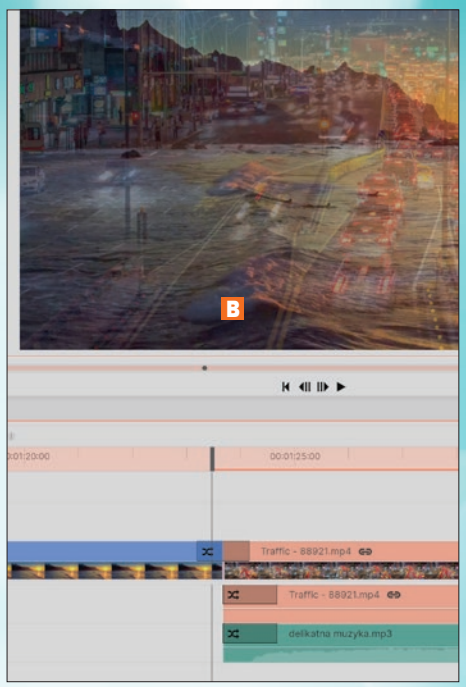
5 PODSTAWOWE EFEKTY

Podstawowe efekty od typowych efektów specjalnych różnią się złożonością i czasem ich stworzenia. Do podstawowych efektów należą przejścia między ujęciami wideo oraz audio, predefiniowane filtry, które można szybko nałożyć, animowanie zdjęć oraz szybkie kadrowanie ujęć wideo, dodawanie prostych artefaktów, jak na przykład dodatkowe światło albo efekt deszczu, produkcja tekstów z efektami, stworzenie glitchy albo szumów oraz miksowanie kilku elementów wideo jednocześnie, nakładanie animowanych napisów, manipulacja związana z prędkością odtwarzania wideo i inne proste, niewymagające osobnego programu czy godzin pracy efekty. Krok dotyczący nałożenia prostych efektów został wymieniony po montażu właściwym, choć oczywiście nic nie stoi na przeszkodzie, żeby takie udoskonalenia wprowadzać już w trakcie montowania filmu. W praktyce nie każdy dysponuje potężnym komputerem i nakładanie od razu wszystkich zaplanowanych efektów, jeśli jeszcze nie skończyliśmy układać filmu, może zbyt obciążyć sprzęt, a co za tym idzie program do montażu wideo będzie działał wolniej.

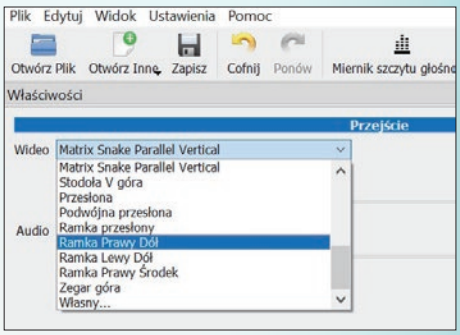
Omówimy teraz najczęściej wykorzystywany podstawowy efekt, czyli przejście między jednym a drugim ujęciem wideo. Oglądając typowy film kinowy lub telewizyjny, 90 procent przejść jest na pierwszy rzut oka niezauważalne, ot, po prostu jedno ujęcie za drugim. Takie przejście nazywane jest ostrym przejściem i faktycznie



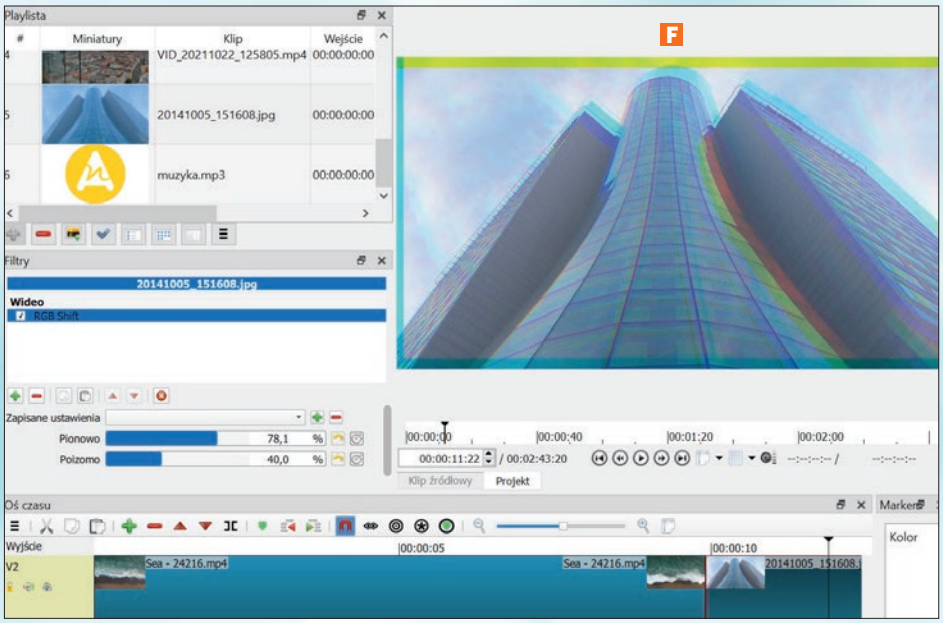




nie robimy z nim nic szczególnego, pilnując tylko, aby pomiędzy ujęciami nie było jakiejś przerwy, co zaowocowałoby czarnym ekranem. Są jednak takie momenty montażowe, że warto urozmaicić odbiór danego fragmentu filmu. Temu właśnie służą efekty przejścia pomiędzy ujęciami. W programie **HitFilm Express** możemy wybrać kilka takich przejść. W naszym przykładzie zastosowano przejście **Cross Dissolve** A, które powoduje plastyczne przenikanie się obu ujęć jednocześnie; to bardzo dobre przejście, by pokazać zmianę na przykład otoczenia, tak jak w analizowanym przypadku – przejście z plaży nad morzem do zakorkowanych ulic tętniącego życiem miasta B.



W **Shotcut** znajduje się bardziej rozbudowana baza przejść pomiędzy ujęciami C. Pamiętajmy jednak, że mocny efekt nie może być wykorzystywany zbyt często, ponieważ widz może być zmęczony natłokiem efektów w filmie. Jeśli tworzymy prostą historię, na przykład relację z wakacji, niekoniecznie dobrym pomysłem jest użycie udziwnionych przejść pomiędzy ujęciami D. Aby stworzyć przejście w Shotcut, przesuwamy częściowo na układce jeden klip



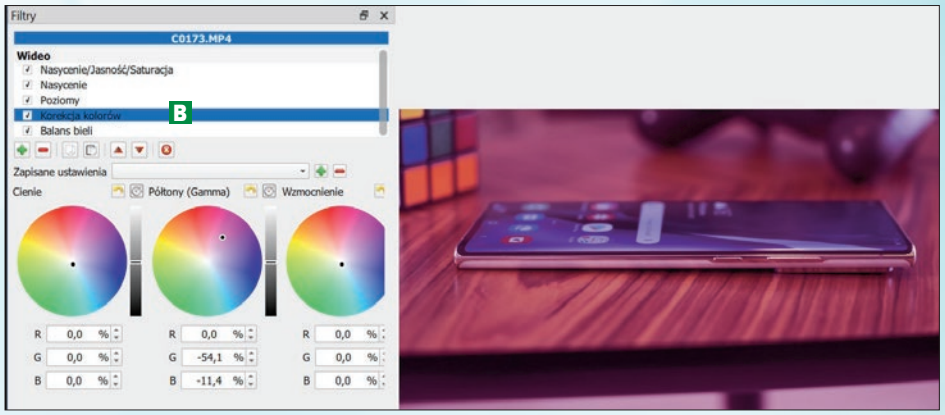
na drugi; pojawi się wtedy specjalne oznaczenie fioletowo-niebieskie **E**. Klikając na nie prawym przyciskiem myszy i wybierając **Właściwości**, dostaniemy się do wcześniej pokazanej bazy przejść pomiędzy ujęciami.

Kolejnym, bardzo efektownym i szybkim w realizacji efektem specjalnym jest **RGB SHIFT F**, który nakłada na film bardzo popularny glitch, czyli zniekształcenie kolorystyczne. W Shotcut znajdziemy ten efekt w module **FILTRY**.

6 KOREKCJA BARWNA

Pod pojęciem korekcji barwnej możemy zawrzeć nie tylko sam retusz, czyli naprawę kolorów na ujęciach, ale także użycie efektów kolorystycznych, czyli manipulację kolorystyczną poprawnie naświetlonego klipu wideo.

Do narzędzi retuszu barwnego **A** należą między innymi: zmiana balansu bieli, czyli ustalenie poprawnej temperatury barwowej ujęcia, nasycenie, kontrast, saturacja, manipulacja jasnością, cieniami, półcieniami, bielą, czernią, a także powszechnie spotykane w programach do montażu wideo narzędzie do korekcji kolorów **B**. Nawet w bardzo prostym **Shotcut** możemy większość wymienionych czynności z retuszu barwnego wykonać w naszym filmie.



Dlaczego lepiej zająć się retuszem po właściwym montażu? Z powodu obciążenia komputera nałożonymi komponentami korekcji barwnej odtwarzanie ujęć na osi czasu może być bardziej niestabilne, co w praktyce przeszkadza w komfortowej pracy. A poza tym wszelkie efekty i retusze lepiej wykonywać po chociaż wstępnej układce plików w programie, ponieważ jeszcze może się zdarzyć, że przemontujemy w jakiś sposób film, a nałożony wcześniej retusz nie będzie komponował się z nowym ułożeniem układki.

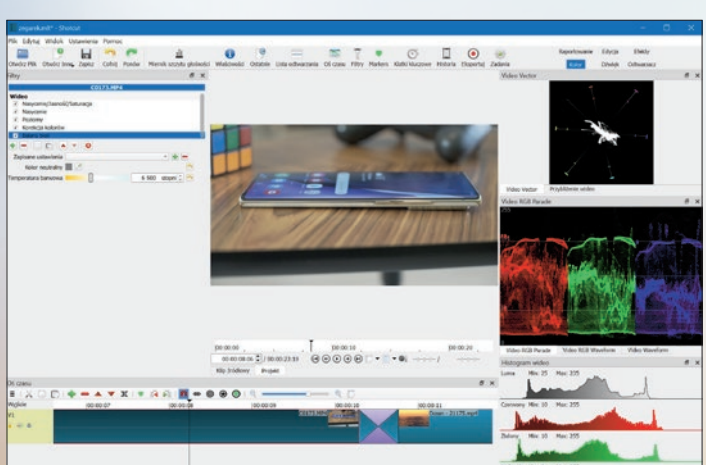
Kwestia manipulacji kolorami poprawnie nagranego ujęcia jest bardziej skomplikowana, tutaj bowiem nie będzie nam chodzić o naprawę, ale o twórczą zmianę kadru. W takiej sytuacji możemy pobawić się filtrami kolorystycznymi albo manualnie modyfikować osobno każdy kolor, jeśli program do montażu na to pozwala. Na pewno jednym z takich narzędzi jest uznany na świecie **DaVinci Resolve** (W KŚ+) **C**, którego głównym przeznaczeniem jest właśnie kontrola nad barwą filmu. Zawiera wiele narzędzi do skomplikowanej obróbki barwnej ujęć.

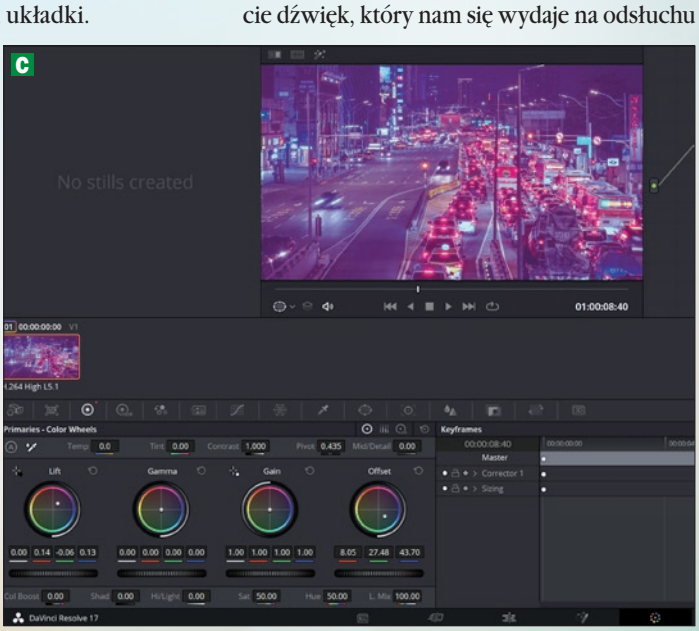
7 DŹWIĘK

Profesjonalna obróbka dźwięku nie dość, że jest pracochłonna, to jeszcze wymaga pewnych umiejętności. To, co możemy zrobić w naszym domowym zaciszu, to kontrola głośności albo podstawowa obróbka, czyli podbicie basów, sopranów albo modulacja w taki sposób, by przekształcić pierwotny dźwięk, muzykę w coś innego. Jednak trzeba zastrzec – dźwięku, który jest mocno zaszumiony, zanieczyszczony innymi odgłosami, cichy, przerywany, nie da się tak poprawić, aby stał się klarowny i czysty. To jest zadanie dla profesjonalistów.

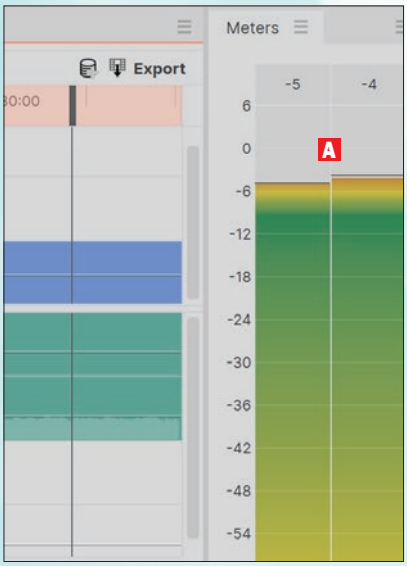
Montując film i kierując się narzędziem do odczytywania poziomów głośności **A**, należy wiedzieć, że słuchanie „na ucho" czasami jest zwodnicze.

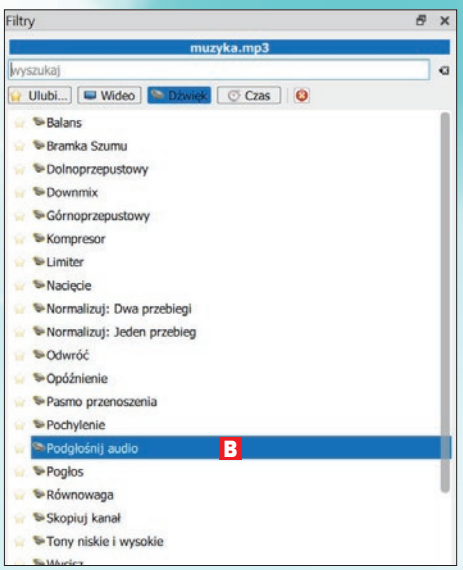
Nasze słuchawki, głośniki, karty muzyczne mogą być odmiennie skonfigurowane i w efekcie dźwięk, który nam się wydaje na odsłuchu

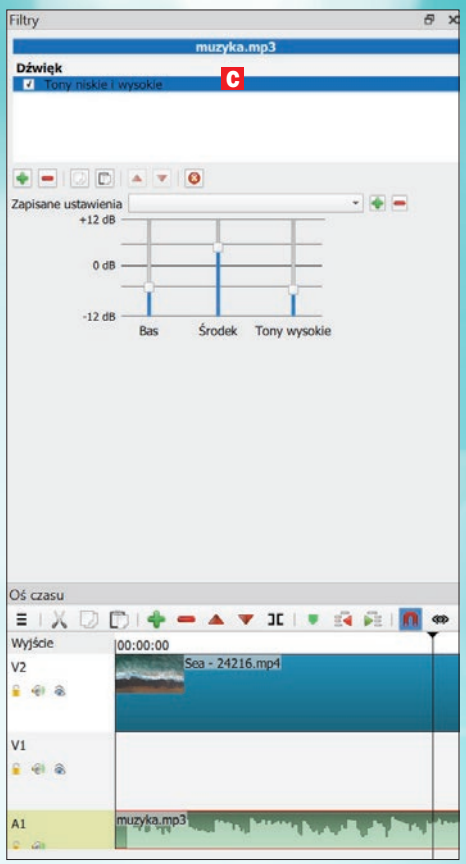




Wyrwij, użyj dziurkacza i zbieraj do segregatora







w porządku, w programie do montażu okazuje się za głośny, czyli tak zwany przesterowany. To bardzo trudny defekt, proste ściszenie dźwięku nie zdziała tu za wiele, po prostu pewne dźwięki są ścięte przez nadmierną głośność i przez to słyszane ze specyficznym, nieprzyjemnym dźwiękiem.

Wracając jeszcze do poprawnego monitorowania dźwięku w programie do montażu, to należy wiedzieć, że kolorem czerwonym zaznaczone są właśnie przesterowane odgłosy, żółty ostrzega o pewnej przekroczonej granicy poprawności dźwięku, a zielony wskazuje prawidłowy poziom głośności.

Przykładowo w **Shotcut** mamy wiele różnych narzędzi do edycji audio B, z czego tak naprawdę kilka jest warte uwagi. Tak to już jest, że producenci upychają wiele niepotrzebnych funkcji tylko po to, by program wydawał się przez to bardziej rozbudowany i profesjonalny. I tak, dzięki opcji **TONY NISKIE I WYSOKIE** C możemy w pewien sposób manipulować barwą dźwięku. Do ciekawszych opcji należą także: **BALANS**, **POGŁOS**, **OPÓŹNIENIE**, **WZMACNIACZ**, **ZAMIEŃ KANAŁY**. Najlepiej jednak samemu przekonać się, co dana funkcja potrafi.

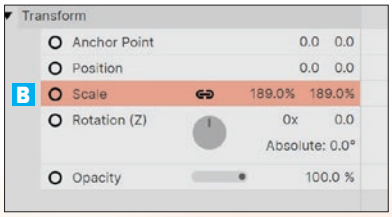
TRIKI MONTAŻYSTY

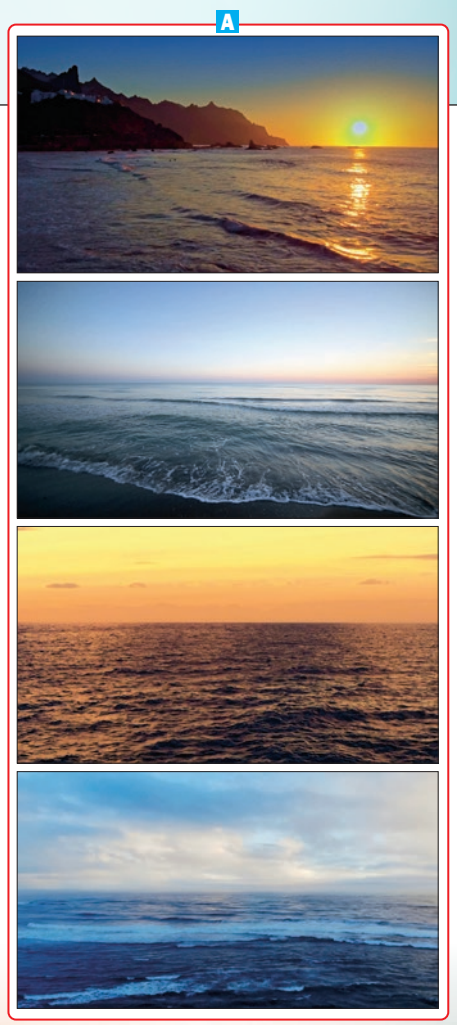
MANIPULACJA WIELKOŚCIĄ KADRU

W tej poradzie są dwie ważne recepty: nie montuj filmu z ujęć o podobnej wielkości kadrów A i co za tym idzie, manipuluj wielkościami kadru, jeśli jest to możliwe. Użycie podobnej wielkości klipów jest męczące i sprawia wrażenie monotonnej narracji, a chyba nie chcemy uśpić naszego widza. Co więcej, taki film przypomina pokaz slajdów i ma zaburzoną logikę działania, ponieważ trudniej widzowi odgadnąć wskazówki, które często są ukazywane w bardzo bliskich ujęciach, czyli detalach. W powyższym przykładzie do kilku ogólnych planów morza i plaży należałoby dodać zbliżenie na przykład na mewę, roślinność plaży albo nawet plażowego piasku, tak aby widz mógł wczuć się w klimat miejsca. W odcinku numer 1 kursu dowiedzieliśmy się, że istnieje kilka wielkości kadrów właśnie po to, by montażysta umiejętnie nimi żonglował.

Zasada jest prosta: nie umieszczamy obok siebie kilku ujęć z tym samym planem. W jaki sposób zatem najlepiej różnicować kadry? Najlepsze efekty przynosi zmiana wielkości kadru co drugą wielkość, to znaczy, jeśli zaczynamy film od detalu, to kolejne ujęcie powinno być na co najmniej bliskim planie. Jeśli wykorzystaliśmy kilka ujęć ogólnych albo jeszcze szerszego planu totalnego, to interesujące dla oka będzie użycie planu węższego, czyli na przykład średniego albo ukazanie jakiegoś detalu. Upraszczając zasadę stosowania różnej wielkości planów, chodzi o to, by ciągle zachęcać widza do oglądania i zaskakiwać go wyborem kolejnego kadru.

W gorszej sytuacji jesteśmy, jeśli nie mamy do wyboru zróżnicowanych ujęć pod względem wielkości planów. Na to jednak jest też pewien trik, a mianowicie opcja skalowania ujęcia B w programie do montażu wideo. Jest to powszechna funkcjonalność i powinniśmy ją odnaleźć w każdej aplikacji. Za pomocą kilku kliknięć możemy tak skadrować ujęcie, aby dopasować je do pozostałych ujęć na osi czasu (w **HitFilm Express** – funk-



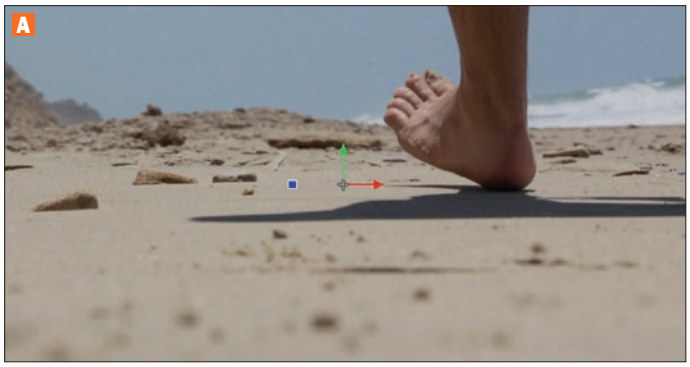


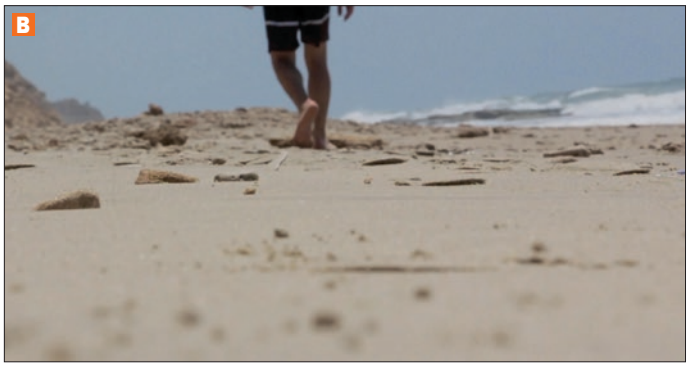
cja **SCALE**). Pamiętajmy jedynie, że rozdzielczość klipów wideo nie jest z gumy i nie możemy w nieskończoność powiększać jakiegoś ujęcia, by uzyskać na przykład satysfakcjonujący detal. W zależności od jakości i rozdzielczości kadrowanego pliku

wystrzegajmy się tak zwanej pikselozy **C**, czyli sytuacji, kiedy zbyt mocno przybliżone ujęcie charakteryzuje się widocznymi gołym okiem pikselami. Obraz jest wtedy nieostry, zamazany i ogólnie nieprzyjemny dla ludzkiego oka.

CIĘCIE NA RUCHU

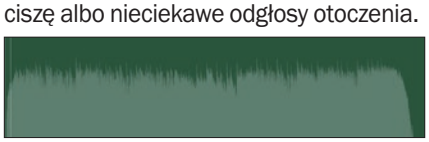
Jedną z głównych czynności każdego montażysty jest przycinanie plików na osi czasu. Przycina się je z różnego powodu, czasami wyrzuca się źle nagrane fragmenty, innym razem wycinamy dłużyzny, ale jest też pewien sposób cięcia ujęć wideo, który uatrakcyjni przejście pomiędzy nimi. Cięcie na ruchu, bo o tym mowa, polega na takim ułożeniu kadrów obok siebie, aby ruch płynnie przechodził od pierwszego ujęcia do drugiego. W analizowanym przykładzie na pierwszym, bliskim planie widzimy stopę człowieka **A**, kolejny kadr to prawie cała ludzka sylwetka **B**, która dalej idzie. Zamiast kazać widzowi oglądać nic niewnoszący długi spacer, montażysta przyspieszył akcję i właśnie za pomocą cięcia na ruchu połączył oba te ujęcia.





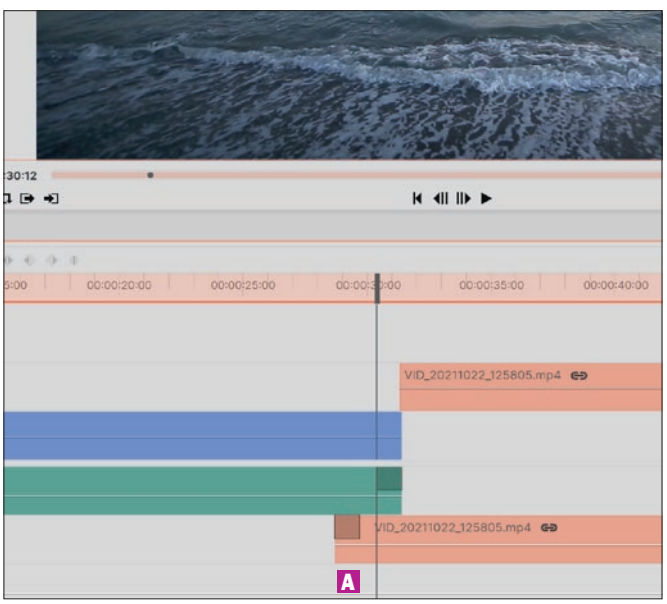
MONTAŻ POD MUZYKĘ

Stosunkowo prosty i efektowny sposób na dodanie profesjonalnego sznytu filmowi. Różnica pomiędzy filmem montowanym bez wsłuchiwania się w muzykę i dźwięki a filmem, który jest zmontowany pod muzykę, jest diametralna. Nie chodzi tutaj o teledysk, który rządzi się specyficznymi prawami. Każdy film możemy urozmaicić za pomocą jakichś dźwięków, podkładów muzycznych, ale kluczowe jest zrozumienie, gdzie w utworze muzycznym, który chcemy użyć do filmu, są mocne punkty, czyli na przykład uderzenia perkusji albo specyficzne dźwięki, słowem coś, co jest wyraźnie słyszane. Jeśli już uda się nam te punkty wyszczególnić, to układamy pliki na osi czasu w rytm właśnie tych mocnych punktów, mówiąc najprościej jak się da: zmieniamy kadry w momencie wybrzmienia tych dźwięków. Tak zmontowany film będzie się wydawał, że oprócz obrazu ma jeszcze warstwę audio, która jest z nim sprzęgnięta, a nie tylko na doczepkę, byleby zapchać ciszę albo nieciekawe odgłosy otoczenia.



MONTAŻ WEJŚCIE DŹWIĘKU Z KOLEJNEGO UJĘCIA

Czasami chcemy zmontować dwa ujęcia, które jednak znacznie różnią się swoimi naturalnymi dźwiękami, na przykład ujęcie morza z ujęciem miasta. Chcemy z magicznej, wakacyjnej atmosfery przejść do tętniącego życiem miasta. Dodajmy, że świadomie nie chcemy użyć do tego jeszcze kolejnego utworu muzycznego, który mógłby przykryć tak ostre przejście pomiędzy ujęciami. Musimy zatem przeciągnąć dźwięk z drugiego ujęcia (miasto) w taki sposób, aby jego początek znajdował się na końcu **A** pierwszego nagrania (morze). To przeciągnięcie audio drugiego ujęcia nie musi być długie, wystarczy kilka sekund, ważne, by nowa melodia rozpoczęła swoje odtwarzanie jeszcze w czasie końca odtwarzania starej melodii. Wejście dźwięku z kolejnego ujęcia pozwala w płynny sposób przejść pomiędzy pewnymi sekwencjami w filmie, nagła zmiana dźwięku albo warstwy odgłosów otoczenia nie są aż tak mocno akcentowane.



Wyrwij, użyj dziurkacza i zbieraj do segregatora

Fot. Nys444/iStockphoto.com

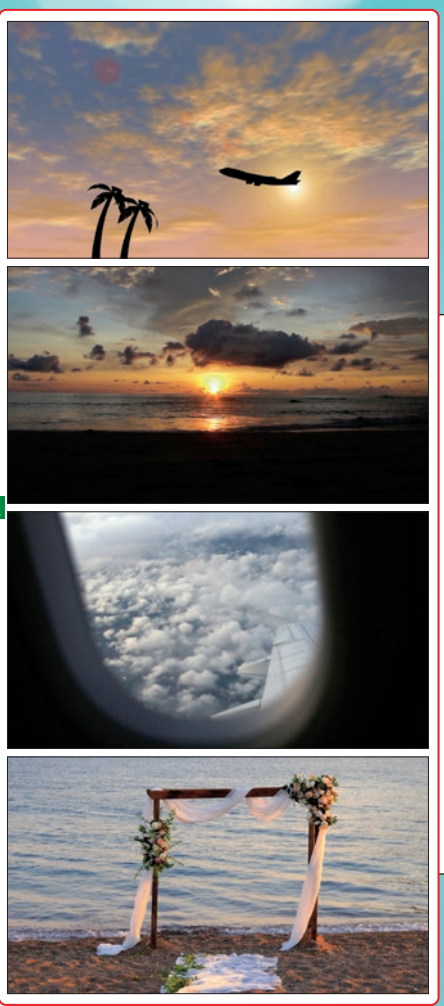
MONTAŻ
PODSTAWY EDYCJI WIDEO ORAZ TRIKI MONTAŻYSTY
(CIĄG DALSZY)

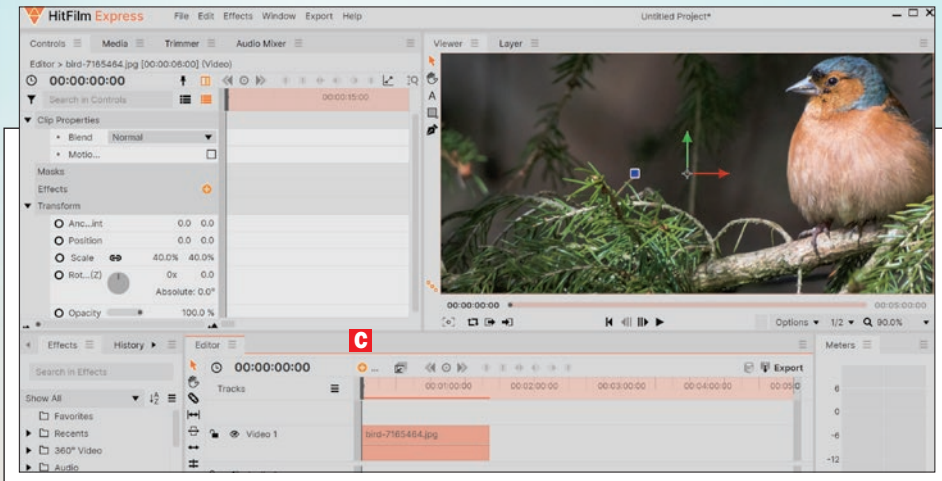
PROGRAMY NA DVD I W KŚ+

POPRZEDNIE ODCINKI ZNAJDZIESZ W KŚ+ JAKO E-WYDANIE

MONTAŻ RÓWNOLEGŁY

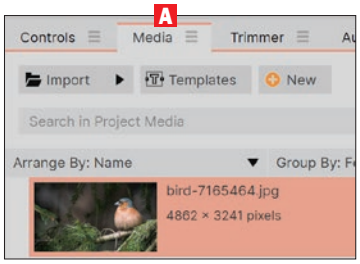
Jest to jedna z najstarszych technik montażowych. Polega na zaprezentowaniu jednocześnie dwóch wątków zdarzeń dziejących się w filmie w tym samym czasie, ale w innym miejscu.
To na przykład częsty sposób pokazywania przeciwników w takich filmach, jak western, film sensacyjny czy horror.
Jednoczesne ukazanie dwóch wątków to też okazja do zaprezentowania dwóch punktów widzenia.
Montaż równoległy ma na celu przedłużenie napięcia oraz skupienie większej uwagi widza. Pozwala bawić się czasem upływającym w filmie i trochę go spowalniać po to, by nie zdradzać od razu tego, co najważniejsze, i by widz miał możliwość lepiej zrozumieć oglądane sceny.
Warto dodać, że często montaż równoległy kończy się kulminacją, gdy postacie lub obiekty z równoległych wątków w końcu się spotkają i ich losy się łączą.
W naszym przykładzie **A** widzimy ujęcie samolotu, widok z samolotu oraz ujęcie plaży i znajdującej się na niej dekoracji ślubnej. Naprzemienne ułożenie tych dwóch wątków pozwala na opowiedzenie dwóch historii jednocześnie (podróż samolotem na ślub, który ma odbyć się na plaży, oraz przygotowania do tego ślubu).

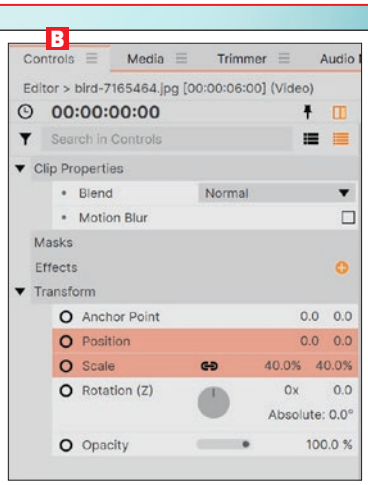




ANIMOWANIE ZDJĘĆ

Jeżeli chcemy zmontować rodzinny film, w skład którego wejdą ujęcia filmowe oraz zdjęcia, warto dodać trochę ruchu właśnie fotografiom.
Jeśli użyjemy do filmu tylko zdjęć, najszybszą metodą będzie wykonanie klasycznego pokazu slajdów, a wtedy ruch fotografii nie jest konieczny.
Inaczej jest, gdy montujemy film, miksując statyczne fotografie z nagranymi ujęciami. Wtedy brak ruchu na zdjęciach będzie bardzo widoczny i będzie powodował dysonans u widza.
Nawet pozornie statycznie nagrane ujęcie zawiera w sobie jakiś ruch, jak na przykład fale na wodzie, zmiana położenia chmur, przelatujące ptaki, poruszające się na wietrze gałęzie w tle itp.
Warto tu zaznaczyć, że animowanie zdjęć nie oznacza ich ożywienia jak w bajce lub science fiction, zdjęcie nie będzie ruchome jak ujęcie wideo.
Jak animować zdjęcia? Przyjrzymy się temu na przykładzie darmowego **HitFilm Express** (DVD-KOD: **024**) – w kilku krokach nauczymy się animowania fotografii.



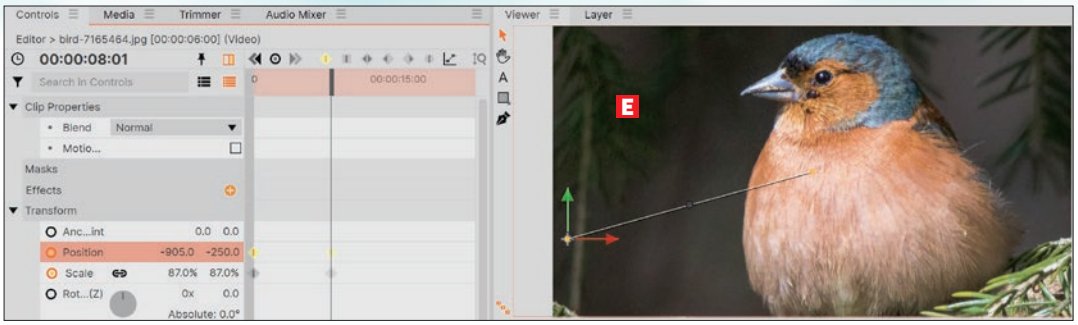


1 Importujemy zdjęcie do programu za pomocą okna **MEDIA** **A**. Następnie przeciągamy fotografię na oś czasu i klikamy na nią w celu zaznaczenia.

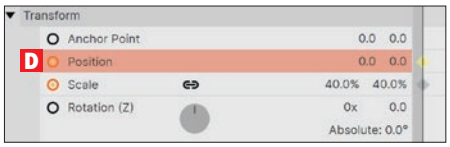
2 Przechodzimy do modułu **CONTROLS** **B**, gdzie w menu **TRANSFORM** mamy dostęp do skali (**SCALE**) i zmiany położenia (**POSITION**) edytowanego zdjęcia.

3 Ustawiamy lewym przyciskiem myszy suwak na osi czasu w tym miejscu, od którego ma się rozpocząć animacja fotografii, w naszym przykładzie na początku zaznaczonego klipu **C**. Wprawdzie nic nie stoi na przeszkodzie, by animacja rozpoczynała się

w innym momencie pokazywania nieruchomego zdjęcia, jednak zazwyczaj animujemy fotografię od pierwszej sekundy jej wyświetlania w filmie.



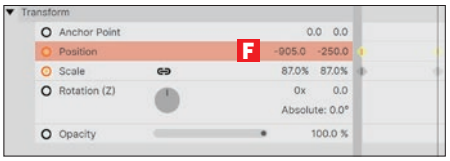
4 W naszym przypadku chcemy sprawić, by zdjęcie animowało się od szerokiego planu do planu bliskiego, na którym będzie widoczny już tylko sam ptak. W tym celu zaznaczamy puste kółka przy **SCALE** oraz przy **POSITION** D. Warto zauważyć, że na pomocniczej osi



czasu, znajdującej się na prawo od modułu **CONTROLS**, pojawiły się dwa małe znaczniki, odpowiadające właśnie za początek osi **SCALE** i **POSITION**. Te dwa małe znaczniki to klatki kluczowe, czyli punkty kontrolne, w których zapisujemy informacje. Tworząc wiele takich punktów na osi czasu, możemy pomiędzy nimi projektować przeróżne czynności, w tym przypadku akurat informacje dotyczące powiększenia i zmiany położenia zdjęcia.

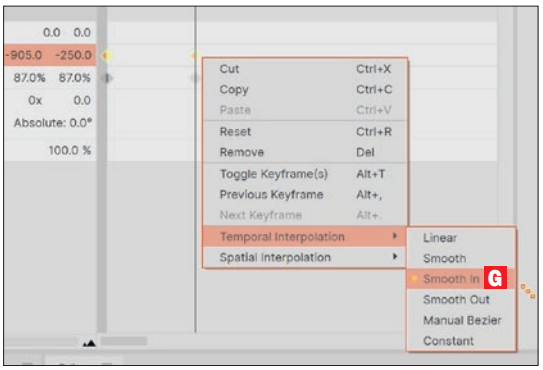
5 W poprzednim punkcie stworzyliśmy początkowe klatki kluczowe, teraz wystarczy dodać końcowe klatki kluczowe E, żeby wskazać, w którym momencie, a precyzyjniej – po jakim czasie, ustawione efekty mają się zakończyć. W naszym przypadku zbliżenie na ptaka siedzącego na gałęzi trwa 8 sekund. Dodanie końcowych i innych, kolejnych klatek jest bardzo proste – wystarczy ustawić suwak w odpowiednim miejscu na osi czasu i kliknąć na puste kółka (patrz poprzedni punkt).

6 Pozostaje jedynie wskazanie odpowiednich ustawień kolejnych klatek kluczowych, w naszym przypadku mamy tylko dwie klatki początkowe i dwie końcowe, czyli razem cztery klatki kluczowe do zaprogramowania. W ostatnich dwóch klatkach w **SCALE** i **POSITION** wpisujemy odpowiednie parametry F, tak aby otrzymać odpowiadający nam ruch. W **SCALE** podajemy wyższą wartość niż bazowe 40%, czyli 87%, w **POSITION** zaś pierwsza wartość odpowiada za ruch lewo–prawo, a druga za ruch góra–dół. W efekcie nasze zdjęcie porusza się od szerokiego planu do bliskiego z koncentracją ruchu w kierunku ptaka, czyli dokładnie tak, jak zaplanowaliśmy.



Oczywiście to bardzo podstawowa animacja zdjęcia; to, ile stworzymy punktów kluczowych, zależy od zaawansowania zaplanowanych efektów poruszania fotografii.

7 Początek i koniec efektu animowania fotografii powinien przebiegać płynnie, wyczuwalne szarpnięcie, moment, kiedy zdjęcie twardo startuje albo kończy ruch, nie jest miły dla oka. Można temu łatwo zaradzić, w większości programów jest specjalna funkcja do tego celu. W przypadku HitFilm Express wystarczy kliknąć prawym przyciskiem myszy na klatkę kluczową i z menu podręcznego G wybrać jedną z opcji – **SMOOTH IN** dla upłynnienia końca efektu animowanego zdjęcia lub **SMOOTH OUT** dla startu animacji.



Wyrwij, użyj dziurkacza i zbieraj do segregatora

JEDNOLITA KOLORYSTYKA

Jednolite barwy w zmontowanym filmie to jeden z trików montażysty mających na celu utrzymanie uwagi widza.

Odstępstwa dotyczące tonacji, kolorów, balansu bieli w tych samych scenach nagrywanych z różnych kamer czy miejsc będą nieprzyjemne w odbiorze. Jeśli nie dopilnowaliśmy ujednolicenia kolorów podczas nagrywania, to naszym zadaniem jako montażysty jest skorzystanie z korekcji barwnej, by różnice w poszczególnych scenach były jak najmniej widoczne.

Oto przykład: poprawnie naświetlona scena A, w której pies płynie po patyk, za to w następnej scenie, gdy pies wraca, widoczna jest zmiana balansu bieli na barwę cieplejszą B. Ujęcie drugie nie jest źle nagrane, kolory nie wyglądają na nietypowe, ale w zestawieniu z pierwszym kadrem całość nie jest spójna i w filmie wyglądałoby to tak, jakby obie sceny zostały nagrane w różnych porach dnia.

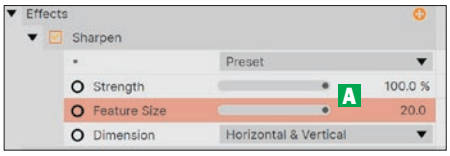
JAK NAPRAWIĆ BŁĘDY NA NAGRANIACH

PROGRAMY NA DVD I W KŚ+

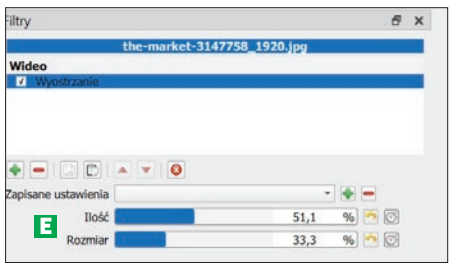
Montaż filmu to nie tylko kreatywne układanie elementów, takich jak ujęcia, fotografie czy muzyka. Montażysta powinien potrafić także naprawiać błędy, które niestety występują dość licznie w amatorskich nagraniach wideo. W tym odcinku kursu edycji wideo przyjrzymy się kilku najczęstszym mankamentom filmów i poznamy sposoby, które pozwolą je zniwelować albo naprawić.

NIEOSTRY KADR

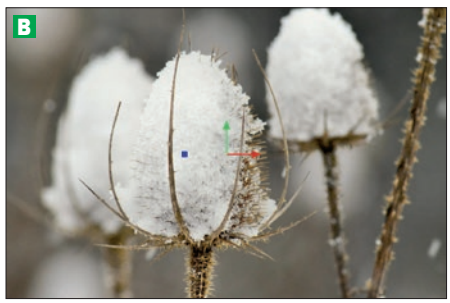
To błąd zdecydowanie najczęściej występujący podczas nagrywania wideo. Niestety, nie jest łatwy do zniwelowania – nie zawsze nieostre ujęcie czy zdjęcie jesteśmy w stanie naprawić. Wszystko zależy od stopnia nieostrości.



Całkowicie nieostrych kadrów nie naprawimy, nawet jeśli wszystkie dostępne opcje programowe ustawimy na maksymalne wartości A. W tym przykładzie B pierwszy plan jest ostry, ale gdybyśmy chcieli wyostrzyć tło, to jest to niewykonalne. **HitFilm Express** wyostrzył wszystkie krawędzie do granic możliwości, dodając ujęciu tylko masę szumów C.



W innym przykładzie D, który nie jest aż tak skrajny w kwestii nieostrości, widzimy targ warzywny oraz przechadzających się w tle ludzi. Fragment, który chcemy naprawić, to mniej więcej środek kadru, czyli warzywa i owoce, w tym wypadku brak ostrości nie jest znaczny. Używając innego programu do montażu wideo, prostego **Shotcuta** (DVD-KOD: **055**), odszukujemy opcję **WYOSTRZANIE** (w sekcji **FILTRY**). Chwila poszukiwań odpowiednich nastawień E i nasze ujęcie jest naprawione – papryki, czereśnie i inne warzywa oraz owoce nabrały ostrości F. Warto zwrócić uwagę, że tło ujęcia nadal ma



nieostrość, wyostrzanie działa jedynie na nieznacznie nieostre obszary.

KRZYWY KADR

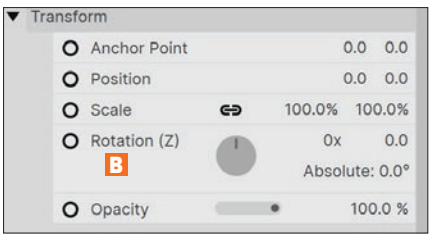
Każde ujęcie czy zdjęcie powinno być wykonane z pewną perspektywą, zazwyczaj taką, aby linie pionowe i poziome wyznaczane przez naturalne obiekty były niezachwiane. Drzewa powinny rosnąć pionowo, ściany w domu nie powinny być krzywe, a człowiek powinien stać na równej, a nie

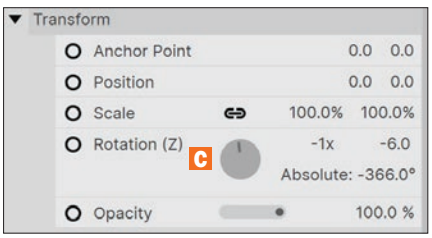
pochyłej podłodze. Jeśli nie zadbamy o to, możemy w trakcie robienia ujęcia pięknego krajobrazu uzyskać taki efekt A. Oczywiście, ktoś może powiedzieć, że przekrzywiony kadr jest świadomym zabiegiem, ale zazwyczaj jest to błąd – drzewa na obrazku jednak powinny rosnąć prosto.

1 Aby naprawić krzywo zarejestrowane ujęcie, możemy skorzystać z programu **HitFilm Express**. Otwieramy plik w module **MEDIA**. Najszybciej zrobimy to, klikając dwukrotnie na puste pole w tym module.

2 Przeciągamy zaimportowany plik na oś czasu – teraz wszystkie zmiany będą widoczne w podglądzie na żywo na osi czasu.

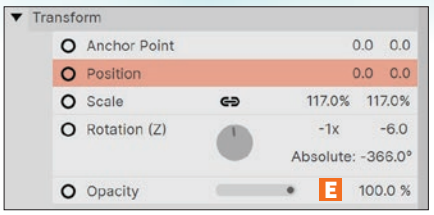
3 Przechodzimy do modułu **CONTROL**, odszukujemy zakładkę **TRANSFORM**, a w niej **ROTATION** B, czyli obrót. W tej opcji, korzystając z przycisku kołowego, przesu-



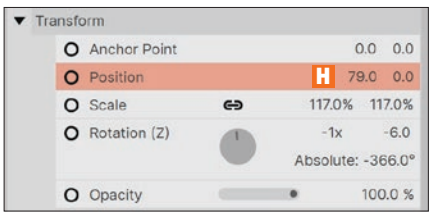


wamy znacznik w taki sposób C, aby ujęcie zyskało proste linie drzew i podłoża D.

4 To nie jest koniec prostowania kadru, ponieważ, jak widzimy, po bokach powstały puste przestrzenie po tym, jak obróciliśmy

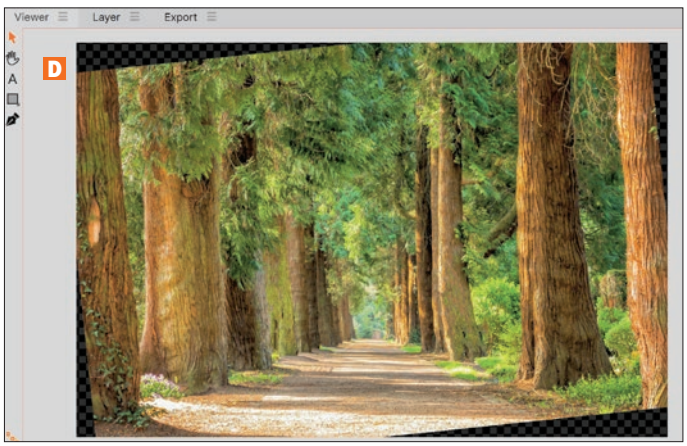


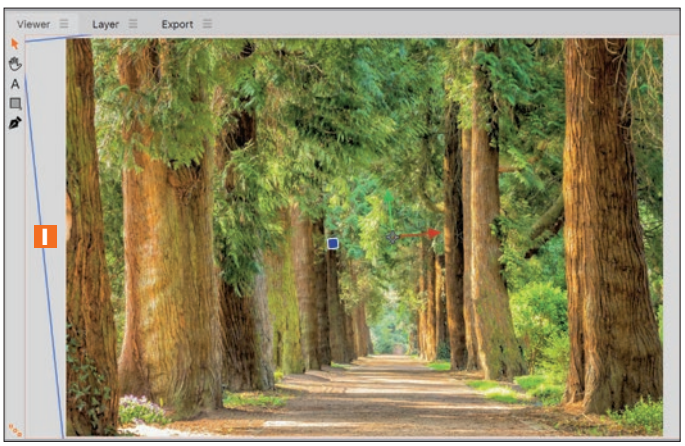
ujęcie alejki z drzewami. Aby to zniwelować, w pozycji **SCALE** podnosimy wartość 100% do takiego momentu E, aż kadr nie będzie miał w widocznym polu pustych miejsc po bokach F.
Kadr jest prosty, ale przez operację wyrównania straciliśmy część ujęcia. Dlate-



go tak ważne jest, by podczas nagrywania pamiętać o poprawnym ustawieniu kamery. Jak widać, naprawiając krzywy kadr, zawsze tracimy jego część.

5 W naszym przypadku część ujęcia została ukryta przez kadrowanie. Jest to widoczne dzięki niebieskim liniom wyznaczającym końce kadru G. Teraz drzewo z lewej strony jest bardzo mało widoczne.
Aby poprawić wygląd ujęcia, możemy pokusić się o lekkie przesunięcie go w prawo, ponieważ w tym wypadku nie odsłoni to pustych, przezroczystych miejsc.
W tym celu przy opcji **POSITION** zwiększamy pierwszą wartość z 0 do odpowiedniej liczby H (druga wartość jest odpowiedzialna za przesuwanie kadru góra–dół). Po przesunięciu mamy prosty kadr z naturalnie położonymi drzewami i prostym podłożem I.





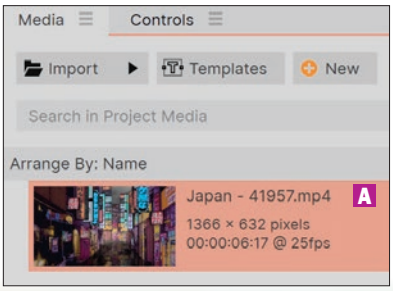
Wyrwij, użyj dziurkacza i zbieraj do segregatora

STABILIZACJA UJĘCIA

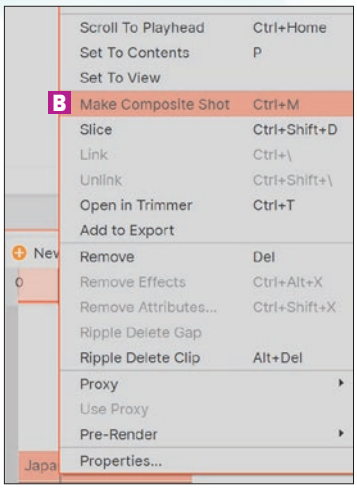
Nieustabilizowane ujęcie jest – po nieostrym filmie – jedną z najgorszych wpadek operatorskich. Wprawdzie w czasach smartfonów i kamer naszpikowanych profesjonalnymi funkcjami coraz łatwiej jest unikać nagrywania trzęsących się ujęć, ale nadal jest to widoczny problem wśród początkujących filmowców.

1 W celu stabilizacji ujęcia użyjemy darmowego **HitFilm Express**, który bardzo dobrze radzi sobie z tym defektem wideo. Importujemy za pomocą modułu **MEDIA** plik A, który chcemy naprawić.

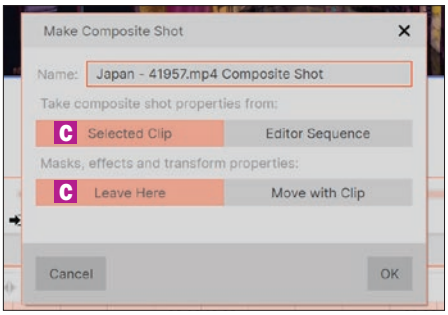
2 Przeciągamy go na oś czasu i klikamy na niego prawym przyciskiem myszy; z menu wybieramy **MAKE COMPOSITE SHOT** B.



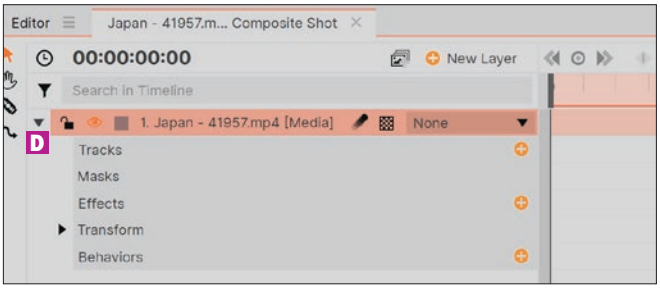
3 W oknie, które się pokaże, wybieramy **SELECTED CLIP** i **LEAVE HERE** C. Opcje te dotyczą wybrania miejsca, w którym efekty będą widoczne.



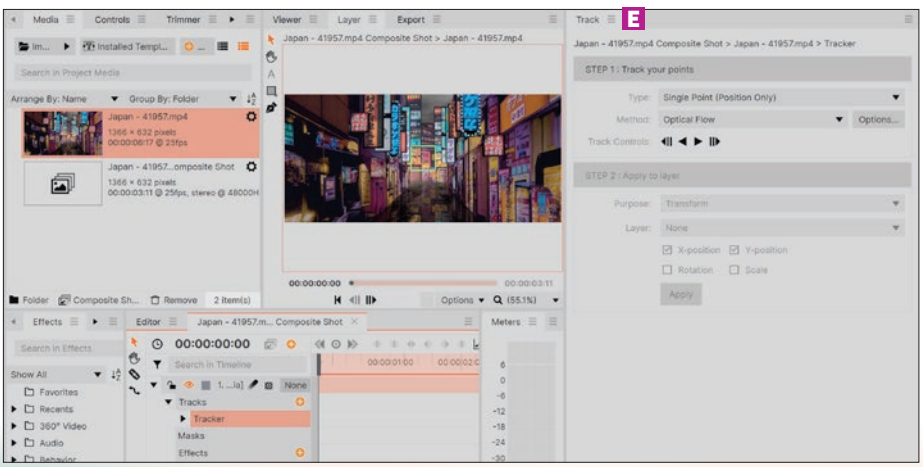
4 W centralnej części programu pojawi się nowa zakładka o nazwie **COMPOSITE SHOT**, obok osi czasu **EDITOR**. Zaznaczamy



nasz plik i klikamy na mały trójkąt znajdujący się na lewo od niego **D**. Zobaczymy kilka nowych opcji, interesuje nas plus na końcu opcji **TRACK**.



5 Po kliknięciu na plus z punktu **4** otworzy się nowe okno na prawo od podglądu osi czasu o nazwie **TRACK** **E**. W tym module możemy ustawić odpowiednie parametry stabilizacji naszego ujęcia. Mamy do wyboru sposób stabilizowania za pomocą jednego



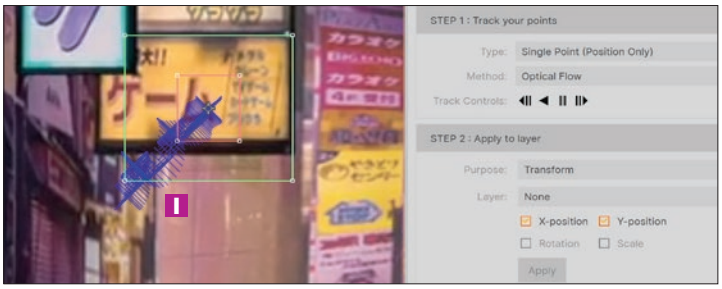
punktu albo dwóch punktów. W skrócie: HitFilm Express za pomocą jednego albo dwóch wybranych przez nas punktów ustawia resztę położenia ujęcia tak, aby całość była płynna i bez męczących szarpnięć i drgań kamery.

6 Tak naprawdę naszą jedyną pracą przy stabilizacji ujęcia w HitFilm Express jest dobre umiejscowienie wskaźników **F**, dzię-

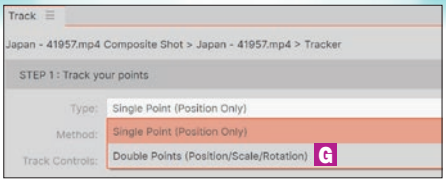
ki którym program poprawnie wykona swoje zadanie.
Wybierając miejsca dla wskaźników, należy pamiętać o kilku zasadach:

- punkt, do którego chcemy przyczepić wskaźnik, powinien być widoczny przez cały czas trwania klipu,
- znacznik powinien być umieszczony w kontrastowym miejscu, tak aby w pobliżu znajdowały się elementy w innych kolorach,
- unikamy przypinania wskaźników do fragmentów, których tonacja i barwa jest dominująca na analizowanym ujęciu. Na przykład złym pomysłem jest ustawienie wskaźników na niebie, wodzie, plaży, chmurach itp.

7 Z trybu **SINGLE POINT** korzystajmy, jeśli nasze ujęcie nie jest bardzo mocno roz-



trzęsione. Drugi tryb, czyli **DOUBLE POINTS** **G**, służy do naprawy bardziej popsutych nagrań, choć trzeba zaznaczyć, że jest bardziej agresywny w swoim działaniu, co może skutkować większą degradacją naprawianego ujęcia.

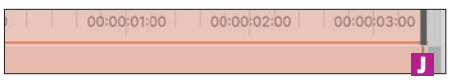


8 W naszym przypadku skorzystamy z pierwszego trybu, ponieważ specyficzny ruch w analizowanym ujęciu wytworzony przez nagrywanie kamerą z ręki nie jest bardzo silny. Aby przesunąć wskaźnik, na podglądzie klipu przytrzymujemy kursor myszy na polu czerwonej ramki, po czym szukamy odpowiedniego kontrastowego miejsca **H**. W celu ułatwienia sobie poszukiwań możemy powiększyć podgląd, kręcąc kółkiem myszy.

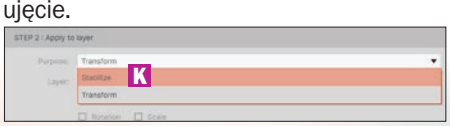
Ważne! Pamiętajmy, by czerwona ramka była trochę większa od krzyżyka, który znajduje się w centralnej części wskaźnika. Zielona ramka zaś powinna być większa od czerwonej. Ramki te wyznaczają pole manewru dla ruchu wskaźnika, w czasie analizowania ujęcia program nie będzie mógł wyjść poza obręb tych ramek. Jeśli się tak stanie, aplikacja się zatrzyma, należy wtedy ponownie wybrać punkt zaczepienia dla wskaźnika.

9 Po wybraniu miejsca zaczepienia dla wskaźnika na ujęciu, przechodzimy do modułu **TRACK** i klikamy na trójkąt oznaczający **PLAY**. W tym momencie aplikacja przetwarza ruch wskaźnika względem całego klipu **I**.

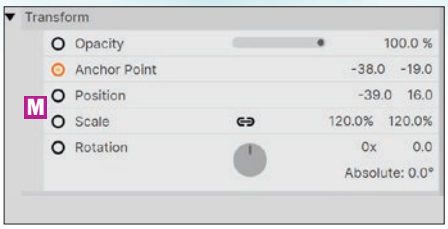
10 Jeśli suwak znajduje się na końcu ujęcia **J** na osi czasu, to oznacza to po-



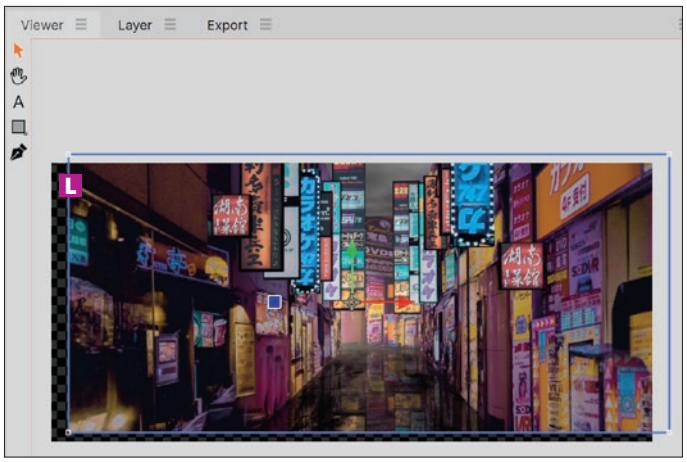
myślny przebieg operacji przeliczania położenia wskaźnika. W module **TRACK** możemy wybrać **STABILIZE** **K**; klikamy na **APPLY**. HitFilm Express w tym momencie stabilizuje ujęcie.

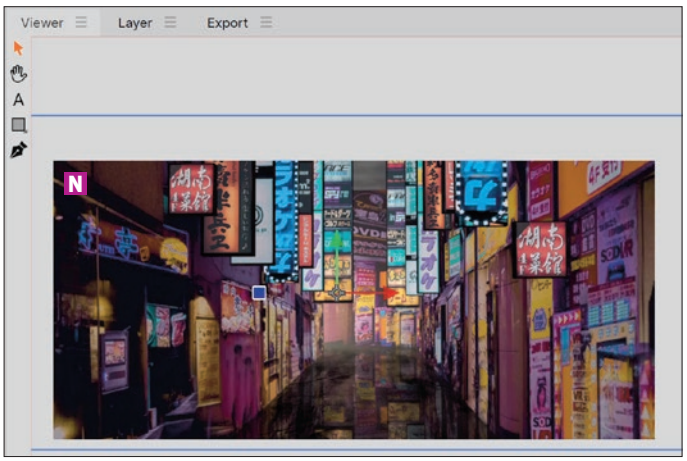


11 Efekt pracy programu możemy podejrzeć w oknie podglądu **VIEWER**. Widać jednak, że nasze ujęcie ma po bokach trochę pustego pola **L**, to wynik stabilizacji. Nie trzeba się tym martwić, w prosty sposób można to zniwelować. W module **CONTROLS** odszukujemy zakładkę **TRANSFORM** i za pomocą **POSITION** oraz **SCALE** **M** przesuwamy i powiększamy odpowiednio ujęcie, by zakryć puste przestrzenie po jego bokach **N**. Gotowe – klip wideo jest teraz wystabilizowany.



Warto wiedzieć: W wypadku **DOUBLE POINTS** oprócz powiększenia i przesunięcia pliku wideo konieczne byłoby jeszcze jego odpowiednie obrócenie za pomocą opcji **ROTATION**.





SZEROKIE PLANY

To częsty błąd, zwłaszcza wśród nagrywających filmiki smartfonem. Dzieje się tak, ponieważ zazwyczaj nie mamy wbudowanego w telefon zoomu optycznego do bliskich ujęć, a dodatkowo, w praktyce, kiedy już coś nagrywamy, trudno o zbliżanie w czasie rzeczywistym. Z poprzednich odcinków

tego kursu wiemy już, że dobry film zawiera ujęcia o różnych wielkościach kadru, nie tylko szerokie plany. Jak zatem przybliżyć zbyt szeroki plan ujęcia?

1 Importujemy plik do **HitFilm Express** do modułu **MEDIA**. Przeciągamy ujęcie na oś czasu.

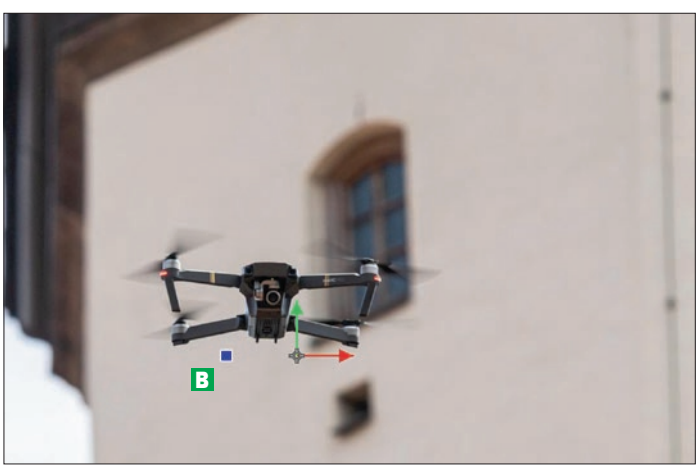
2 W module **CONTROLS** odszukujemy zakładkę **TRANSFORM** i w jej opcjach odpowiednio manewrujemy **SCALE** oraz **POSITION** **A**, czyli odpowiednio skalą i położeniem. Dron na ujęciu jest teraz znacznie większy i dodatkowo, dla przykładu, został przesunięty w lewy dolny róg kadru **B**.

Uwaga! Opcji **SCALE** nie należy nadużywać, film bowiem albo zdjęcie ma określoną rozdzielczość i zbyt ostre użycie skali powiększenia może skutkować szumem **C**. Im rozdzielczość jest większa, na tym większe przybliżenie możemy sobie pozwolić bez widocznej utraty jakości obrazu. (Zazwyczaj nasze filmy nie grzeszą przesadnie dużą rozdzielczością i rzadko kiedy wykraczają poza Full HD).

BEZSTRATNE KADROWANIE

Coraz więcej smartfonów może rejestrować filmy w rozdzielczości 4K, czyli 3840 × 2160

pikseli. Przypomnijmy, że Full HD to 1920 x 1080 pikseli, które jest nadal najbardziej rozpowszechnioną rozdzielczością wśród formatów wideo i telewizyjnych. Jeśli będziemy montować film w Full HD, a pliki, których użyjemy jako źródeł, będą mieć większą rozdzielczość, to ich przybliżenie (kadrowanie) do pewnego poziomu nie będzie generować żadnych strat jakości obrazu. Na przykład ujęcie nagrane w 4K można wykadrować aż o 50 procent, jeśli finalnie nasz film będzie miał 1920 x 1080 pikseli.



Wyrwij, użyj dziurkacza i zbieraj do segregatora

Fot. Nys444/iStockphoto.com